

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

Berdasarkan pencarian pada penelitian sebelumnya, terdapat beberapa hasil dari penelitian sebelumnya sebagai tinjauan Pustaka, sebagai berikut; Penelitian yang telah dilakukan oleh Arliyana, Valen Roland Ririhena, Tri Aldy, Steviano, Wily Agustinus yang berjudul “Analisis dan Perancangan Aplikasi Buku Tamu Berbasis Web Pada Badan Kesatuan Bangsa dan Provinsi Kalimantan”. Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi, 2023. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membuat perancangan aplikasi buku tamu berbasis web. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki sistem dengan mengusulkan dua improvisasi utama. Pertama, data yang sudah ada akan diimpor langsung ke dalam sistem informasi yang baru. Kedua, untuk pengisian data yang akan datang, akan diterapkan formulir online yang dapat diakses oleh pengunjung setiap kali mereka melakukan kunjungan. Dengan demikian, diharapkan bahwa perubahan ini akan memperbaiki proses pengisian buku tamu, meningkatkan aksesibilitas bagi pengunjung, serta mengoptimalkan penggunaan sumber daya administrative (Roland Ririhena *et al.*, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Rizky Basatha, David Saputra Octadianto Soedargo, Titasari Rahmawati, Yustus Eko Oktian ini berjudul “Pengembangan Aplikasi Buku Tamu Berbasis Web pada SD XYZ” Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI), 2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini

adalah pengembangan perangkat lunak *waterfall* serta menggunakan bahasa pemrograman PHP (Hypertext Pre-Processor) yang digunakan untuk mengembangkan sebuah aplikasi buku tamu yang berbasis web pada SD XYZ. Berdasarkan hasil uji coba *black box testing* yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa fitur dalam sistem informasi yang digunakan oleh pihak sekolah dalam mengelola data tamu yang datang ke sekolah dan memudahkan pihak sekolah dalam melakukan pencarian data tamu – tamu. Sistem ini memberikan hasil laporan berupa data *list* tamu sehingga kepala sekolah atau pihak sekolah dapat mengetahui *list* tamu yang berkunjung ke sekolah serta dapat mengetahui keperluan dari kunjungan tamu tersebut (Basatha, Soedargo, Rahmawati, & Oktian, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Aenul Hayat yang berjudul “Sistem Aplikasi Buku Tamu Berbasis Web di Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi” Jurnal ilmiah Sistem informasi dan Ilmu Komputer, 2023. Pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dan metode pengembangan *waterfall*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah website untuk membantu kinerja yang dinamis dan mudah untuk diupdate kapan pun, serta menjadi sarana untuk Kantor Dinas tenaga Kerja dan Transmigrasi agar dapat menyediakan media alternatif yang mudah dipelajari bagi Masyarakat. Penelitian ini memiliki hasil yaitu sistem aplikasi buku tamu dinas tenaga kerja dan transmigrasi sangat penting. Hal ini dikarenakan dapat mempermudah bagi admin dalam penginputan data dari pengunjung yang datang ke kantor dinas tenaga kerja dan transmigrasi. Selain itu, sistem ini juga mempermudah admin dalam melakukan perekapan data dari pengunjung yang sudah datang selama satu bulan tanpa harus menginput satu

persatu secara manual, karena hal itu menghabiskan waktu yang cukup lama dan tidak efisien. Karena data yang sudah tersimpan dalam sistem dapat langsung di ekspor ke dalam excel (Hayat & Fadli, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Adha Fariza dan Herry Mulyono, yang berjudul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Layanan Penerimaan Tamu Sekretariat Daerah Kantor Gubernur Provinsi Jambi” Jurnal MANAJEMEN SISTEM INFORMASI, 2020. Pada penelitian tersebut peneliti menggunakan metode pendekatan berorientasi objek yaitu UML, sedangkan perancangan tampilan menggunakan *prototype*. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis dan merancang sistem informasi pelayanan penerimaan tamu agar membantu dalam proses pelayanan kunjungan serta memudahkan dalam melakukan pendataan tamu. Hasil penelitian ini adalah sistem informasi yang digunakan dalam pelayanan penerimaan tamu pada Sekretariat Daerah di Kantor Gubernur Provinsi Jambi yang memilih fitur dalam melakukan pengisian data tamu secara daring, sehingga dapat mengetahui ada atau tidaknya pejabat yang akan di temui. Selain itu, Fitur ini juga dapat meringankan Masyarakat/tamu yang akan bertemu jauh lebih mudah dalam membuat janji (Fariza & Mulyono, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh I Gede Hadi Darmawan yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pendataan Tamu Berbasis Web” Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, 2023. Pada penelitian ini menggunakan metode Metode Waterfall dan penggambaran sistem menggunakan UML. Sedangkan, aplikasi yang digunakan yaitu Microsoft Visual Studio 2010 dan Microsoft Access 2016. Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perancangan sistem informasi

buku tamu di Politeknik Praktisi Bandung. Sehingga, sistem informasi ini diharapkan dapat meringankan instansi dalam melakukan manajemen pengelolaan tamu. Sistem pendataan tamu/pengunjung yang telah tersedia, mampu mendaftar atau mengisi data diri dengan mudah, tulisan yang sulit terbaca. Hal ini memudahkan perusahaan atau instansi yang tidak perlu lagi mengeluarkan buku fisik untuk digunakan sebagai buku tamu (Darmawan, 2023).

Penelitian ini dilakukan oleh Nurhadi, Muhammad Ridwan yang berjudul “Sistem Informasi Inventaris Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype”, 2022. Penelitian ini menggunakan metode prototype serta UML (*Unified Modeling Language*) untuk pengembangan sistem. Dengan adanya sistem informasi inventaris ini diharapkan dapat memudahkan pengguna dalam bekerja terutama dalam proses pengolahan data dan pembuatan laporan yang akurat dan cepat. Hasil dari penelitian ini yaitu Sistem informasi inventaris ini menggunakan prototype disesuaikan dengan kebutuhan pengguna serta diuji sebelum digunakan, sehingga dapat mendukung eksekusi alur kerja pengguna. Sistem ini juga telah terbukti dapat menciptakan sistem yang akurat serta sinkronisasi yang baik, oleh karena ini dapat memudahkan pengguna melakukan proses pendataan inventaris. Dalam pemanfaatan beberapa katagori filter yang ada di sistem informasi inventaris membuktikan sangat memudahkan pembacaan laporan dan menemukan data yang diperlukan (Nurhadi & Muhammad Ridwan, 2022).

Metode waterfall dan prototype, yang keduanya digunakan dalam berbagai penelitian yang disebutkan sebelumnya, memiliki perbedaan yang signifikan dalam pendekatan pengembangan sistem. Metode waterfall, yang diterapkan oleh Rizky

Basatha dkk. dan Aenul Hayat, mengikuti alur linear yang terstruktur, di mana setiap tahap harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Metode ini menawarkan struktur yang jelas dan rincian dokumentasi, tetapi kurang fleksibel terhadap perubahan. Sebaliknya, Nurhadi dan Muhammad Ridwan menggunakan metode prototype, yang menggunakan pendekatan yang lebih iteratif dan berpusat pada pengguna. Metode ini memungkinkan pengembangan sistem secara bertahap dengan umpan balik pengguna yang berkelanjutan, yang memudahkan penyesuaian cepat terhadap kebutuhan yang berubah. Hasil penelitian Nurhadi dan Ridwan menunjukkan bahwa sistem itu lebih akurat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Meskipun metode waterfall

## **B. Landasan Teori**

### **1. Analisis Sistem**

Menurut (Roland Ririhena *et al.*, 2023) Analisis sistem adalah tahap awal dalam pengembangan sistem untuk menentukan kesuksesan sistem informasi yang dibangun karena pada tahap ini menentukan struktur sistem yang akan dikembangkan. Analisis sistem merupakan teknik untuk memecahkan masalah dengan memperinci komponen-komponen sistem, mengevaluasi kinerja dan interaksi antara komponen-komponen tersebut dalam mencapai tujuan.

### **2. Analisis Proses Bisnis**

Analisis dapat diartikan sebagai kajian yang dilakukan sehingga menemukan sesuatu atau suatu persoalan secara lebih rinci atau lebih mendalam. Proses dapat diartikan sebagai suatu Langkah atau rangkaian

peristiwa atau implementasi yang terjadi dengan alami atau tercipta, yang pelaksanaannya memerlukan banyak sumber daya, ruang, dan waktu agar dapat menghasilkan sesuatu dalam bentuk suatu barang/jasa. Bisnis secara singkat dapat mencapai hasil dan keuntungan dalam jangka pendek. Proses Bisnis dapat diartikan sebagai serangkaian proses yang melibatkan orang dan alat dalam suatu organisasi atau bisnis agar dapat menjadi keluaran untuk mencapai hasil atau manfaat (Lenawati, 2022).

Analisis Proses Bisnis dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari penentuan rangkaian atau urutan peristiwa dalam suatu organisasi yang melibatkan berbagai sumber daya yang ada dengan tujuan untuk mencapai hasil/manfaat (Lenawati, 2022).

### **3. Digitalisasi**

“Digital” merupakan istilah mengacu pada sistem maupun teknologi terkomputerisasi yang memakai simbol dan angka bentuk kode biner (0 dan 1) buat menyimpan, mengirimkan, memproses informasi. Istilah “digital” yaitu pada proses dan teknologi yang melakukan penugasan yang sebelumnya dilakukan secara non-elektronik atau analog melalui perangkat elektronik dan komputer. Digitalisasi merupakan transformasi dari analog ke digital, menurut Glossary IT Gartner. Digitalisasi telah memiliki pengaruh besar pada banyak bidang di zaman modern, termasuk bisnis, Pendidikan, dan pemerintahan (Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang, 2024).

#### **4. Perancangan**

Perancangan adalah proses untuk mendefinisikan apa yang akan dilakukan dengan menggunakan metode, proses ini melibatkan deskripsi arsitektur, detail komponen dan batas-batas yang dihadapi selama proses tersebut (Nur Azis, Gali Pribadi, 2020). Menurut (Ihsanulfu'ad Suwandi, Zul Rachmat, 2023) Penggambaran, perancangan serta pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa komponen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh disebut perancangan. Ini juga berfungsi sebagai perancangan sistem.

#### **5. Buku Tamu**

Menurut (Prasetyo,2019) dalam (Zahra & Suwanda, 2023) Buku tamu digunakan untuk menyimpan catatan tentang tamu yang datang ke kantor atau instansi. Buku tamu merupakan sarana untuk mencatat serta menghitung jumlah tamu atau pengunjung yang hadir di suatu lokasi, buku tamu memungkinkan pengunjung untuk mencatat kunjungan mereka secara fisik atau melalui web dengan menyertakan detail seperti nama, Alamat atau komentar (Ihksan, Abdillah, & Z, 2022). Buku tamu berbasis website merupakan sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk mencatat data pengunjung dengan menggunakan teknologi internet atau web (Meimaharani, Hidayati, & Wijayanti, 2023).

#### **6. Website**

Website merupakan himpunan semua halaman web yang bertujuan agar dapat menampilkan informasi dari satu domain dalam bentuk teks,

gambar, dan suara yang tersusun dalam jaringan yang terhubung. Halaman web yang mengarahkan ke halaman web lain biasa disebut hyperlink, sementara teks yang dihubungkan oleh teks lain dikenal sebagai hypertext. Jenis-jenis website sangat bervariasi mulai dari yang bersifat pribadi, blog, hingga situs web bisnis besar, portal berita (Nurudin, Dalafranka, Seminar, & Teknologi, 2023). Menurut (Rochman, Hanafri, & Wandira, 2020) website ialah halaman suatu informasi yang terdapat melalui internet dan dapat diakses dari mana saja selama jaringan internet terhubung. Website sekolah memiliki sejumlah keunggulan termasuk sebagai platform pembelajaran daring, promosi untuk sekolah itu sendiri, showcase prestasi sekolah, serta sebagai sumber informasi yang bisa diakses oleh siapapun dan dimanapun menurut (Sangkalibu & Saputra, 2022)

## **7. Unified Modeling Language (UML)**

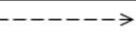
Menurut (Wirayuda & Sutabri, 2024) UML (*Unified Modeling Language*) merupakan bahasa standar yang digunakan dalam pemodelan, pendokumentasian dalam perancangan sistem perangkat lunak, secara teknik atau bisnis. Untuk penjelasan struktur dalam perilaku sistem, dan penggambaran berbagai aspek dalam sebuah sistem menggunakan notasi grafis, yaitu kebutuhan *user*, desain logika bisnis, serta struktur implementasi teknik. UML merupakan bahasa visual dalam pemodelan dengan komunikasi mengenai sebuah sistem yang memakai diagram serta teks (Henisa & Samosir, 2024).

### **a) Use Case Diagram**

*Use case* merupakan suatu interaksi antar sistem dengan aktor, *Use case* berjalan dengan menjelaskan model interaksi antar *user* dari sebuah sistem dan sistem itu sendiri dengan cara menceritakan tentang bagaimana sebuah sistem itu sendiri bercerita tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. Sebuah sistem memiliki banyak pengguna pada saat yang sama dan setiap pengguna menjelaskan sebagai aktor, Sehingga aktor mengarah pada peran pengguna, namun bukan secara individual (Ibrohim, Selvia Lauryn, & Dhanan Jaya, 2019). Dibawah ini adalah deskripsi dengan simbol-simbol dari *use case diagram* dengan sumber pada table 2.1 sebagai berikut.

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram

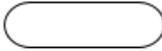
(Farhan & Leman, 2023)

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang mnghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya ( <i>sinergi</i> ).
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

b) *Activity Diagram*

*Activity diagram* merupakan suatu alur aktivitas dari sistem yang ingin dirancang, bagaimana setiap alur dimulai, keputusan apa yang diambil dan bagaimana alur berakhir. *activity diagram* juga menggambarkan proses atau tahap paralel yang dapat terjadi pada beberapa bagian eksekusi (Ibrohim et al., 2019). Dibawah ini adalah deskripsi dengan simbol-simbol dari *activity diagram* dengan sumber pada tabel 2.2 sebagai berikut.

Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram  
(Farhan & Leman, 2023)

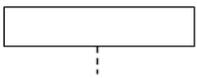
Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	<i>Action</i>	<i>State</i> dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
	<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	<i>Activity Final</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
	<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

c) *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* merupakan salah satu diagram di UML yang mendeskripsikan tentang interaksi objek yang berdasarkan urutan waktu dan menggambarkan tahapan yang harus dijalankan agar mendapatkan hasil output tertentu seperti pada *use case diagram*. Diagram ini berkaitan dengan *use case* karena *Sequence diagram* menjelaskan Langkah-langkah yang terjadi secara berurutan (Ibrohim et al., 2019). Dibawah ini adalah deskripsi

dengan simbol-simbol dari *sequence diagram* dengan sumber pada gambar 3 sebagai berikut.

Tabel 2. 3 Simbol Sequence Diagram  
(Farhan & Leman, 2023)

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Lifeline</i>	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.

#### d) *Class Diagram*

*Class diagram* menggambarkan model yang dimanfaatkan untuk merancang atribut dan fungsionalitas yang untuk digunakan dalam membuat sistem baru. *Class diagram* adalah model penggambaran struktur dan penjelasan *class* serta yang dapat menghubungkan antara *class* lain (Winarni, Huda, & Firdaus, 2023). Dibawah ini adalah deskripsi dengan simbol-simbol dari *activity diagram* dengan sumber pada gambar 4 sebagai berikut.

Tabel 2. 4 Simbol Class Diagram

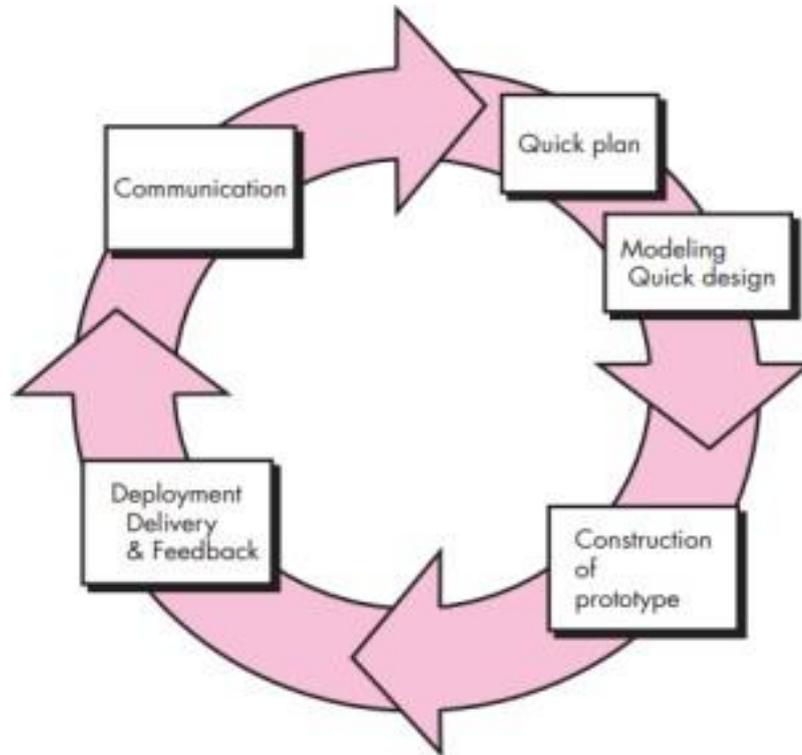
(Farhan &amp; Leman, 2023)

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
	<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Depedency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

## 8. Metode Prototype

Metode *prototype* adalah model proses yang digunakan saat berkomunikasi dengan *client* untuk membuat tampilan website yang akan dirancang. teknik pembuatan *prototype* memainkan peran penting dalam memberikan gambaran aplikasi yang akurat kepada *client* (Ichwani, Anwar, Karsono, & Alrifqi, 2021). Menurut (Maulana, Kasmawi, & Enda, 2020) metode *prototype* merupakan teknik pengembangan perangkat lunak sebagai versi pertama dalam menampilkan konsep perangkat lunak,

bereksperimen dengan pilihan desain dan mempelajari lebih lanjut tentang masalah serta Solusinya.



Gambar 2. 1. Metode Prototype

(Ichwani et al., 2021)

a) Komunikasi (*Communication*)

Pada tahap komunikasi ini, memiliki tujuan mengidentifikasi kebutuhan sistem dalam proses perancangan dan akan melibatkan *client* tersebut, Sehingga proses dalam melakukan perancangan dapat di jalankan dengan baik serta dapat menghasilkan sesuai dengan keinginan *client* tersebut.

b) Perancangan Cepat (*Quick Plan*)

Pada tahap ini akan melakukan perancangan desain *interface* yang diperlukan dengan detail sesuai kebutuhan pengguna berdasarkan data yang sudah dikumpulkan di tahapan komunikasi.

c) Pemodelan Desain Secara Cepat (*Modelling Quick Design*)

Tim desain membuat model desain UML atau pemodelan lain yang diperlukan dalam waktu desain yang efisien untuk menggambarkan kebutuhan pengguna berdasarkan dari analisis yang sudah dilakukan.

d) Membangun Prototipe (*Construction of Prototype*)

Kemudian pada tahap ini, akan mulai merancang perangkat lunak dari data yang sudah dikumpulkan. Proses perancangan berfokus pada bagian utama dari perangkat lunak, Sehingga untuk proses berikutnya perancang lebih cepat mendapatkan umpan balik dari *client* mengenai perangkat lunak yang dibuat.

e) (*Deployment Delivery & Feedback*)

Pada tahapan ini desain prototype akan diserahkan kepada *client* agar mendapat *feedback* mengenai hasil pembuatan desain *prototype* yang diterima. *Feedback* ini digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan *prototype* agar memenuhi spesifikasi yang dibutuhkan *client*.

### C. Keaslian Penelitian

## ANALISIS PROSES BISNIS DI SEKOLAH MENENGAH ATAS UNTUK MEMBANTU OPTIMASI SISTEM DIGITALISASI

Tabel 2.1. Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
1.	Analisis dan Perancangan Aplikasi Buku Tamu Berbasis Web Pada Badan Kesatuan Bangsa dan Provinsi Kalimantan Tengah	Arliyana, Valen Roland Ririhrna, Tri Aldy, Steviano Denova, Wily Agustinus, Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi, 2023	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membuat perancangan aplikasi buku tamu berbasis web.	Penelitian ini mampu melakukan analisis dan perancangan aplikasi buku tamu berbasis web pada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah. Hal ini dapat digunakan sebagai sarana pencatatan dan pengelolaan data buku tamu, sehingga dapat dilakukan dengan cepat, aman dan efisien dalam melakukan pencatatan dari pada buku tamu yang masih konvensional.	Dapat mengembangkan analisis dan perancangan yang telah dibuat untuk menjadi aplikasi berbasis web, sehingga dapat digunakan sesuai dengan ketentuan instansi terkait.	Pada penelitian ini memiliki perbedaan di bagian objek penelitian yaitu: Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah.
2.	Pengembangan Aplikasi Buku Tamu Berbasis Web pada SD XYZ.	Rizky Basatha, David Saputra Octadianto Soedargo, Titasari Rahmawati, Yustus Eko Oktian, Jurnal Pendidikan dan Teknologi	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk pengembangan aplikasi buku tamu berbasis web di SD XYZ.	Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan dengan menggunakan metode black box testing memiliki kesimpulan bahwa fitur Aplikasi Buku Tamu dapat digunakan dengan baik. Hal ini dilihat dari hasil scenario uji coba yang dijalankan dengan baik dan dalam setiap percobaan diberikan <i>error handling</i> sesuai inputan yang diberikan oleh <i>user</i> .	Pada penelitian ini from pengisian data tamu hanya dilakukan oleh admin/petugas, sedangkan hal tersebut rawan adanya manipulasi data terhadap kunjungan tamu.	Penelitian ini memiliki perbedaan objek penelitian yaitu: SD XYZ Metode yang digunakan yaitu waterfall

Tabel 2.1. Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
		Indonesia (JPTI), 2023.				
3.	Sistem Aplikasi Buku Tamu Berbasis Web di Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi .	Aenul Hayat, Sofiansyah Fadli, Jurnal ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer, 2023.	Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah website untuk membantu kinerja yang dinamis dan mudah untuk diupdate kapan pun, serta menjadi sarana untuk Kantor Dinas tenaga Kerja dan Transmigrasi agar dapat menyediakan media alternatif yang mudah dipelajari bagi Masyarakat.	Penelitian ini memiliki hasil yaitu sistem aplikasi buku tamu dinas tenaga kerja dan transmigrasi sangat penting. Hal ini dikarenakan dapat mempermudah bagi admin dalam penginputan data dari pengunjung yang datang ke kantor dinas tenaga kerja dan transmigrasi. Selain itu, sistem ini juga mempermudah admin dalam melakukan perekapan data dari pengunjung yang sudah datang selama satu bulan tanpa harus menginput satu persatu secara manual, karena hal itu menghabiskan waktu yang cukup lama dan tidak efisien. Karena data yang sudah tersimpan dalam sistem dapat langsung di ekspor ke dalam excel.	Membuat fitur dalam sistem ini dapat mempermudah admin, karena file dapat di ekspor ke dalam data excel, sehingga admin yang melakukan rekap kehadiran data tamu akan lebih mudah.  Membuatkan fitur dari sistem yaitu: membuatkan fitur update dan delete, sehingga jika terdapat penginputan data yang tidak tepat, admin akan lebih mudah dalam melakukan update dan jika ada kesalahan admin dapat melakukan delete.	Pada penelitian ini memiliki perbedaan di objek penelitian yaitu di Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi. Metode yang digunakan yaitu waterfall.

Tabel 2.1. Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
4.	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Layanan Penerimaan Tamu Pada Sekretariat Daerah Kantor Gubernur Provinsi Jambi.	Adha Fariza, Herry Mulyono, MANAJEMEN SISTEM INFORMASI, 2020.	Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis dan merancang sistem informasi pelayanan penerimaan tamu agar membantu proses pelayanan kunjungan serta memudahkan dalam melakukan pendataan tamu.	Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi pelayanan penerimaan tamu Sekretariat Daerah di Kantor Gubernur Provinsi Jambi yang memilih sebuah fitur guna pengisian data tamu secara online serta mengetahui ada tidaknya pejabat yang akan ditemui. Fitur ini juga dapat membantu Masyarakat/tamu dalam bertemu dan membuat janji.	Untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk dapat mengembangkan fitur ini lebih lanjut dengan menambahkan sebuah perancangan sistem yang berbasis android dan IOS, sehingga hal ini dapat mempermudah <i>end-user</i> dalam mengakses sebuah data.  Untuk kelanjutannya dapat mengembangkan fitur yang berkaitan dengan data arsip surat masuk dan surat keluar di lingkungan Sekretariat Daerah Kantor Gubernur Provinsi Jambi.  Sedangkan untuk pihak manajerial Biro Umum Sekretariat Daerah Kantor Gubernur Provinsi Jambi dapat menerapkan penelitian ini dari hasil analisis sampai perancangan hingga menjadi sistem <i>front office</i> penerimaan tamu.	Pada penelitian ini memiliki perbedaan di bagian subjek penelitian yaitu: Layanan penerimaan tamu, dan perbedaan pada objek penelitian pada Sekretariat Daerah Kantor Gubernur Provinsi Jambi.
5.	Rancang Bangun Sistem Informasi Pendataan Tamu	I Gede Hadi Darmawan, Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, 2023.	Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perancangan sistem informasi	Sistem pendataan tamu/pengunjung telah mendapat jawaban dari masalah yang terkait dengan antrian yang sering terjadi pada saat tamu mendaftarkan dan mengisi data diri, tulisan yang terkadang sulit untuk di baca, dan Perusahaan atau instansi yang dalam hal ini Ngae App	Pengguna yang dimaksud adalah instansi/Lembaga dapat dibuat secara dinamis, dengan melakukan sebuah fitur konfigurasi tanpa melakukan <i>cloning</i> ataupun penambahan data melalui <i>database</i> .	Pada penelitian ini memiliki perbedaan pada objek penelitian yaitu

Tabel 2.1. Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
	Berbasis Web.		buku tamu di Politeknik Praktisi Bandung.	tidak perlu repot mengeluarkan buku fisik untuk pendataan tamu yang datang. Sistem yang dibuat dengan basis <i>web</i> juga mempermudah pengguna dikarenakan tidak perlu meng- <i>install</i> aplikasi sebelum berkunjung.	Hal yang perlu ditambahkan yaitu fitur untuk melakukan manajemen Master Data, serta <i>export</i> data dalam bentuk laporan.  Terakhir untuk tampilan antarmuka sistem dapat ditingkatkan dari <i>user interface</i> (UI) dan <i>user experience</i> (EX).	Politeknik Praktisi Bandung. Tujuan penelitian ini adalah perancangan sistem. Metode yang digunakan yaitu waterfall.
6.	Sistem informasi inventaris berbasis web menggunakan metode prototype.	Nurhadi, Muhammad Ridwan, Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA)	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan pekerjaan pengguna khususnya dalam mengolah data dan menghasilkan laporan yang akurat dan cepat.	Sistem informasi inventaris ini menggunakan prototype disesuaikan dengan kebutuhan pengguna serta diuji sebelum digunakan, sehingga dapat mendukung eksekusi alur kerja pengguna.  Sistem ini juga telah terbukti dapat menciptakan sistem yang akurat serta sinkronisasi yang baik, oleh karena ini dapat memudahkan pengguna melakukan proses pendataan inventaris.  Pemanfaatan beberapa katagori filter yang ada di sistem informasi inventaris membuktikan sangat memudahkan pembacaan laporan dan menemukan data yang diperlukan.	Untuk selanjutnya dapat memilih warna menggunakan color palette.	Pada penelitian ini memiliki perbedaan pada objek penelitian yaitu PT.Fastrata Buana. Subjek penelitian yaitu sistem informasi inventaris berbasis web.

