

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

#### **2.1 TINJAUAN PUSTAKA**

Berdasarkan tinjauan Pustaka yang telah dilakukan, terdapat beberapa teori yang dapat diterapkan dalam penelitian ini, diantaranya:

Jailani (2023) telah melakukan penelitian terkait rancangan untuk membantu tim proyek dalam mengatur dan mengelola proyek, meningkatkan komunikasi dan kolaborasi antara anggota tim, serta memberikan pemantauan yang akurat terhadap kemajuan proyek yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem manajemen proyek berbasis web yang memiliki fitur kolaborasi tim dan pemantauan kemajuan proyek secara *real-time*.

Mutadi, Abdullah, dan Kasidin (2023) telah melakukan penelitian dengan tujuan mengidentifikasi dan menganalisis faktor-faktor kunci yang paling berpengaruh dalam keberhasilan manajemen proyek dan bagaimana faktor-faktor tersebut saling berinteraksi, membahas cara praktisi manajemen proyek dapat menerapkan pemahaman tentang faktor-faktor kunci ini dalam proyek mereka untuk meningkatkan peluang keberhasilan proyek, serta menjelaskan dampak penerapan teknologi informasi dan adaptasi metodologi manajemen proyek.

Sari, Prasetyo, dan Wibowo (2017) telah melakukan penelitian yang bertujuan (1) menghasilkan *LKPD IPA* berbasis model *project based learning* yang layak untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi peserta didik kelas VII; (2) mengetahui peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik yang belajar dengan *LKPD IPA*; (3) mengetahui peningkatan keterampilan komunikasi peserta didik yang belajar dengan *LKPD IPA*; (4) mengetahui respon peserta didik terhadap *LKPD IPA* yang dikembangkan.

Atari, Kusumasari, dan Fitriansyah (2015) telah melakukan penelitian untuk mengembangkan sebuah strategi dan kriteria dengan mengelompokkan perilaku tim pengembang sehingga metode kolaborasi yang akan dilakukan

dapat disesuaikan dengan susunan tim yang terlibat dalam pengembangan perangkat lunak.

### 2.1.1 Tabel Pustaka

Penulis (Tahun)	Topik Penelitian	Pendekatan/ Metode	Hasil
Jailani (2023)	Pengembangan Sistem Manajemen Proyek Berbasis Web dengan Fitur Kolaborasi Tim dan Pemantauan Kemajuan Proyek secara <i>Real-time</i>	Metode penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan studi pendahuluan, perancangan sistem, pengembangan sistem, evaluasi dan validasi, implementasi dan penyebaran, dan yang terakhir dokumentasi dan pelaporan.	Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sistem ini mampu menjalankan fungsionalitas yang diharapkan dengan baik..
Sari, Prasetyo, dan Wibowo (2017)	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik IPA Berbasis Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Peserta Didik Kelas VII	Metode penelitian yang digunakan yaitu melalui tahap <i>define, design, develop, dan disseminate.</i>	LKPD IPA berbasis model <i>project based learning</i> dapat meningkatkan secara signifikan keterampilan kolaborasi peserta didik.
Mutadi, Abdullah, dan Kasidin (2023)	Analisis Kritis Kajian Literatur: Faktor-Faktor Kunci dalam Manajemen Proyek yang Efektif dan Pengaruhnya Terhadap Keberhasilan Proyek.	Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah kajian literatur yang sistematis dan <i>komprehensif</i> (Grant & Booth, 2009), dengan tujuan untuk memahami faktor-faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan manajemen	Berdasarkan kajian literatur yang sistematis dan <i>komprehensif</i> mengenai faktor-faktor kunci yang memengaruhi

		proyek dan bagaimana faktor-faktor tersebut saling berinteraksi.	keberhasilan manajemen proyek, peneliti berhasil mengidentifikasi beberapa tema utama yang saling berkaitan.
Baharuddin Hafid, St. Syamsudduha, Amalia Syurgawi (2023)	Konsep Desain Pembelajaran Model <i>Bela H. Banathy</i> pada Pendidikan di Indonesia.	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang melibatkan responden dalam pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran <i>variable</i> .	Model desain pembelajaran <i>Bela H. Banathy</i> menciptakan pengalaman belajar bermakna dan relevan.
Atari, Kusumasari, dan Fitrianyah (2015)	Pengelompokan Tim Pengembang Berdasarkan Kriteria Perilaku Manusia Dalam Kolaborasi Pengembangan Perangkat Lunak	Kriteria perilaku yang telah dihasilkan kemudian dievaluasi dengan menggunakan metode kualitatif	Dengan diketahuinya pengelompokan perilaku <i>programmer</i> diharapkan tim pengembang yang dibentuk dapat menghasilkan perangkat lunak dengan kualitas yang lebih baik.
Rinta Sari (2023)	Desain Antarmuka Sistem Proyek Manajemen Berbasis <i>Nuxt.js</i> dan <i>Tailwind CSS</i>	Metode penelitian yang dipakai adalah pengembangan sistem berbasis perangkat lunak.	Implementasi penelitian desain antarmuka sistem proyek

			manajemen berbasis <i>Nuxt.js</i> dan <i>Tailwind CSS</i> berhasil mengatasi permasalahan terkait kolaborasi tim dalam mengelola proyek.
--	--	--	--

## 2.2 Dasar Teori

Selain tinjauan Pustaka, dasar teori yang relevan juga perlu dipertimbangkan dalam penelitian ini. Beberapa dasar teori yang dapat digunakan sebagai landasan penelitian diatas antara lain:

### 2.2.1 *Front-end*

Dharma (2021) *Front-end* adalah salah satu bagian dari website yang menampilkan tampilan pada para pengguna. Bagian ini dibuat dengan menggunakan *HyperText Markup Language* (HTTP), *Cascading Style Sheets* (CSS), dan juga JavaScript. Tugas utama front-end yaitu Merancang dan mengembangkan antarmuka pengguna (*UI*) yang menarik, *variabel*, dan *interaktif* pada aplikasi atau situs web.

### 2.2.2 *Nuxt.js*

Olayinka Omole (2019) *Nuxt.js* adalah kerangka kerja yang dapat membantu membangun aplikasi *Vue.js* yang *dirender server* dengan mudah. Ini mengabstraksi *variabel* besar konfigurasi kompleks yang terlibat dalam mengelola hal-hal seperti data *asinkron*, *middleware*, dan *perutean*. Mirip dengan *Angular Universal* untuk *Angular* dan *Next.js* untuk *React*.

### **2.2.3 Tailwind CSS**

Soham De Roy (2022) menurut situs web (<https://tailwindcss.com/>) *Tailwind CSS* adalah “kerangka kerja CSS yang memprioritaskan *utilitas*” yang menyediakan beberapa kelas utilitas tujuan tunggal yang berpendirian ini yang dapat digunakan langsung di dalam *mark-up* untuk mendesain elemen.

### **2.2.4 Website**

Menurut (Margaret Rouse 2020) *Website* adalah kumpulan halaman web yang dapat diakses dan saling terkait yang berbagi satu nama domain. *Website* dapat dibuat dan dikelola oleh individu, grup, bisnis, atau organisasi untuk melayani berbagai tujuan.

### **2.2.5 Visual Studio Code**

Menurut (Priya Pedamkar 2023) *Visual Studio Code* adalah editor gratis yang membantu programmer menulis kode, membantu dalam debugging dan memperbaiki kode menggunakan metode *intellisense*. Metode *IntelliSense* memberikan dukungan otomatisasi dan saran yang membantu pengembang saat menulis kode. Fungsinya adalah untuk meningkatkan produktivitas dan mengurangi kesalahan dalam penulisan kode. Selain itu, *IntelliSense* juga memberikan informasi tentang parameter fungsi, definisi variabel, dan dokumentasi terkait kode yang sedang ditulis. Ini membantu pengembang untuk memahami dengan cepat cara penggunaan dan implementasi yang tepat dari berbagai elemen dalam kode.