

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan tema sejenis yang menjadi dasar penelitian ini dilakukan yaitu:

- a. Andi Dwi Riyanto (2015), dalam penelitiannya yang berjudul “Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Yang Terpercaya” menjelaskan tentang usaha ibu Santi yang menjual produk pembalut kain hanya melalui blog yang menyebabkan pelanggan ada yang masih sedikit ragu dikarenakan media promosi yang digunakan hanya menggunakan blog gratisan. Maka dari itu, ibu Santi membutuhkan website yang memenuhi syarat sebagai media promosi yang terpercaya sehingga pelanggan akan meningkat. Dalam penelitian tersebut, penulis menggunakan metode wawancara, pengamatan, dokumenter, dan kusioner[1].
- b. Sandra dan Novita (2018), dalam penelitiannya yang berjudul “Pembuatan Website Sebagai Sarana Promosi Pariwisata” menjelaskan tentang promosi Pantai Jatimalang yang merupakan pariwisata di daerah Purworejo, Jawa Tengah hanya dari mulut ke mulut saja oleh warga setempat yang pernah kesana sehingga belum banyak dikenal oleh wisatawan baik wisatawan lokal maupun wisatawan asing. Oleh karena itu diperlukannya website untuk mempromosikan Pantai Jatimalang agar banyak wisatawan yang datang ke pantai tersebut nantinya. Dengan adanya website, wisatawan akan

dapat dengan mudah mengetahui potensi alam yang ada di Pantai Jatimalang. Website tersebut tidak hanya berisi tentang informasi keindahan Pantai Jatimalang, tapi juga disertakan gambar-gambarnya juga. Dengan adanya website tersebut diharapkan Pantai Jatimalang akan lebih dikenal lagi dan pengunjung pantai tersebut menjadi semakin meningkat sehingga pendapatan dari Pantai Jatimalang semakin meningkat juga. Dalam penelitian tersebut, penulis menggunakan metode kajian literatur[2].

## **2.2. Dasar Teori**

### **A. Pengertian Sistem**

Sistem adalah bagian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud. Secara garis besar ada dua kelompok pendekatan sistem, yaitu pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen-elemen atau kelompoknya didefinisikan sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu aturan tertentu.

### **B. Pengertian Informasi**

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya. Data adalah kenyataan yang menggambarkan kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian adalah suatu yang terjadi pada saat tertentu[3].

### C. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Satzinger, Jackson, dan Burd (2012:4), Sistem informasi merupakan kumpulan dari komponen-komponen yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyediakan output dari setiap informasi yang dibutuhkan dalam proses bisnis serta aplikasi yang digunakan melalui perangkat lunak, database dan bahkan proses manual yang terkait[4]. Menurut Stair and Reynolds (2012:415), Sistem Informasi adalah sekumpulan elemen atau komponen berupa orang, prosedur, database, dan alat yang saling terkait untuk memproses, menyimpan serta menghasilkan informasi untuk mencapai suatu tujuan (*goal*)[5].

Menurut penulis sistem informasi adalah kumpulan komponen yang saling bekerjasama untuk mengolah data-data demi mendapatkan suatu hasil atau tujuan tertentu.

### D. Pengertian Web

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi[6]. Website merupakan salah satu media promosi yang penting di era digital saat ini.

### E. UML (Unified Modelling Language)

UML Adalah sebuah “bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

## F. Use Case Diagram

*Use case diagram* menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-*create* sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu

## G. Activity Diagram

*Activity diagram* menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi

*Activity diagram* merupakan *state diagram* khusus, di mana sebagian besar *state* adalah *action* dan sebagian besar transisi di *trigger* oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan *behavior internal* sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum[7].

## 2.3 Piranti Pendukung

Piranti pendukung atau beberapa komponen pendukung dalam perancangan website ini, terdiri beberapa komponen perangkat lunak maupun keras.

### A. Perangkat Keras

Terdiri beberapa komponen :

- *Personal Computer (PC)*
- PC digunakan untuk merancang dan membangun website yang akan di buat nantinya.
- Alat Tambahan (Peripherals)
- Alat masukan (*Input Device*) : Keyboard dan Mouse
- Alat keluaran (*Output Device*) : Monitor

### B. Perangkat Lunak

- Terdiri atas sistem operasi dan program aplikasi.
- Sistem Operasi (*Operating System*) : mengendalikan seluruh operasi program, juga menghubungkan perangkat keras dengan program aplikasi.

Untuk PC: MS-DOS (IBM PCs) dan WINDOWS adalah sistem operasi yang banyak digunakan. Untuk workstation: UNIX dan VMS adalah OS yang dominan.