

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Perancangan

Tahapan perancangan (design) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.[1]

#### B. Kerjasama

Menurut Abdulsyani, kerjasama adalah suatu bentuk proses sosial, dimana didalamnya terdapat aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing[3]. Kerjasama juga didefinisikan sebagai kegiatan yang di lakukan secara bersama-sama dengan berbagai pihak untuk mencapai tujuan bersama [4].

#### C. Model Kendal

Menurut Kendal Scott *Unified Modeling Language (UML)* adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta-model 28 tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek.[13] Diagram yang dihasilkan seperti *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*. Pemrograman berorientasi berbeda dari pemrograman terstruktur, dengan memeriksa objek-objek yang merupakan bagian dari sistem. Setiap objek pada sistem mewakili beberapa hal atau peristiwa yang sebenarnya. Model ini memiliki keuntungan karena aplikasi yg dirancang menggunakan cara yg baik dan sah pada saat menganalisis serta merancang akan menjadikan coding yang dibuat dapat diminimalisir kesalahannya, kemudahan pemeliharaan karena dengan model yang berorientasi objek, pola-pola yang cenderung tetap dan stabil bisa dipisahkan serta pola-pola yg bisa saja berubah,

menaikkan kualitas aplikasi karena pendekatan pengembangan selalu dalam keadaan yang real dan konsisten, software yang didapatkan akan bisa memenuhi kebutuhan pemakai dan memiliki sedikit kesalahan.

