

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Bussines Model Canvas (BMC)

Bussines Model Canvas (BMC) adalah salah satu pendekatan yang dikembangkan oleh seorang *Osterwalder dan Pigneur* (2012) yang digunakan untuk memanipulasi model bisnis dengan mudah dan sangat sederhana yang akan menghasilkan aktivitas – aktivitas strategi alternatif [11] strategi atau pemodelan bisnis baru yang lebih *kompetitif*. [4] Model bisnis digunakan untuk dapat memahami dan menjelaskan dan memprediksi perkembangan bisnis untuk dapat menghasilkan keuntungan bagi unit bisnis atau organisasi. [12]

Pemodelan bisnis digunakan untuk melakukan pemodelan dengan mereprentasi abstrak bagaimana perusahaan bisa menghasilkan profit atau keuntungan,[13] dan dapat menggambarkan secara detail apa yang dapat ditawarkan perusahaan kepada konsumen dan kepada siapa perusahaan akan menawarkan produk dan bagaimana dengan cara pemasarannya.[14] Tahapan yang pertama dalam penelitian ini adalah menganalisis model bisnis menggunakan *Bussines Model Canvas* (BMC) [15] di gerai Think Top dengan menggunakan Tools sebagai berikut ;

1. *Value Proposition* (Keunggulan yang ditawarkan)

Pada tahap ini menawarkan produk dan jasa atau layanan yang memiliki sebuah nilai (Value) yang akan diberikan kepada konsumen baik menggunakan pendekatan harga dan efisiensi (kuantitatif) dan pengalaman konsumen dan keunggulan lebih seperti mutu atau kualitas (kualitatif).

2. *Customer Segments* (Target Pelanggan)

Pelanggan adalah inti dari model bisnis untuk dapat memuaskan pelanggan perusahaan mengelompokkan pelanggannya dalam segmen –

segmen berbeda berdasarkan kebutuhan dan perilaku atau atribut lainnya pendapat ini menurut Osterwalder dan Pigneur (2012).

3. *Channels* (media yang digunakan untuk menjangkau customer segment)
Channels adalah sebuah alat yang digunakan untuk membuat media komunikasi kepada konsumen untuk mencapai sebuah target pemasaran yang menghasilkan nilai.

4. *Customer Relationships* (cara menjaga hubungan baik dengan konsumen)

Menggambarkan keterkaitan hubungan pelanggan dengan membangun hubungan dengan menggunakan segmen pelanggan yang dilakukan karena didorong motivasi atau mengakuisi pelanggan, mempertahankan pelanggan dengan meningkatkan penjualan produk atau loyalitas kepada pelanggan.

5. *Revenue Streams* (Arus pendapatan)

Adalah arus pendapatan yang digambarkan dari mana saja arus penghasilan baik dari keuntungan penjualan ataupun dari investasi produk.

6. *Key Activities* (kegiatan operasional utama yang dilakukan)

Aktivitas-aktivitas kunci dibutuhkan untuk menciptakan dan memberikan proposisi nilai, menjangkau pasar, mempertahankan hubungan baik dengan pelanggan dan pada akhirnya dapat menghasilkan pendapatan.

7. *Key Resources* (Sumber Daya utama yang dimiliki)

Menggambarkan asset – asset terpenting untuk mengoptimalkan proses bisnis dan sumber daya utama.

8. *Key Partnerships* (mitra kerja utama)

Pada proses ini menggambarkan hubungan kemitraan yang bekerjasama dengan unit bisnis tujuan kemitraan adalah untuk mengoptimalkan proses bisnis yang dijalankan.

9. *Cost Structure* (struktur biaya)

Menggambarkan mengenai pengeluaran berupa biaya baik dari segi produksi, ataupun pengembangan layanan promosi.

B. Content Management System (CMS)

Content Management System (CMS) merupakan sistem yang dapat memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam pengelolaan dan mengadakan sebuah perubahan isi website dinamis tanpa dibekali dengan pengetahuan yang bersifat teknis [16], Dengan software *content management* dan *administrator website* dapat mengatur semua isi didalamnya seperti video, dokumen, audio yang mampu digunakan oleh *Content Management System (CMS)*. [10]

C. Wordpress

Wordpress merupakan salah satu pengembang web yang memiliki sifat *Content Management System (CMS)* yang mampu dimodifikasi serta disesuaikan sesuai kebutuhan user serta memiliki sifat open source. Yang dapat memudahkan pelanggan untuk mengubah dan mengatur setiap konten yang dibutuhkan Wordpress dibangun dalam bahasa pemrogramman MySQL, database dan PHP. [3].

D. Website

Website adalah sebuah situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan sebuah informasi baik berupa data teks, data gambar bergerak atau tidak bergerak, data animasi ataupun data berupa suara dan video. Website juga menjadi media informasi yang paling tepat dan mudah dan akurat untuk dapat digunakan sebagai sarana penyebaran informasi yang dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna [17]. Adapun jenis – jenis website adalah sebagai berikut ;

1. Web Statis, merupakan *website* yang mempunyai halaman yang tidak berubah. Perubahan suatu halaman dilakukan secara manual dengan mengedit code yang menjadi stuktur dari *website* tersebut.
2. Web Dinamis, merupakan *website* yang secara terstruktur diperuntukan untuk dapat diupdate sesering mungkin. Biasanya disediakan halaman

backend untuk melakukan berupa perubahan konten dari *website* tersebut. Contohnya : Website berita, Website portal dan masih banyak lagi yang lainya.

3. Web Interaktif, merupakan *website* yang dapat berinteraksi dengan pengguna seperti blog dan forum diskusi yang dapat diatur oleh pemilik dari website tersebut


E. Pengertian UML



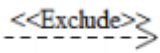
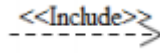

Unified Modeling Language (UML) bukanlah suatu proses melainkan bahasa pemodelan secara grafis untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun dan mendokumentasikan seluruh artifak sistem perangkat lunak. [18] Penggunaan model ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang termasuk dalam lingkup sistem yang dibahas dan bagaimana hubungan antara sistem dengan subsistem maupun sistem lain di luarnya.[19] berikut adalah penjelasan mengenai *Use case, Aktivity Diagram, Sequence Diagram dan Class Diagram* :

1. Use Case

Diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Gambaran menggunakan, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.[20]

Tabel 1 Simbol Use Case Diagram


Simbol	Keterangan
Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case.
Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu

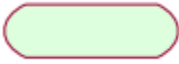
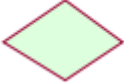


	merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
Asosiasi 	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini.
	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan.
	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

2. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan *work flow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis yang digambarkan dengan lebih terperinci di setiap prosesnya, aktivitas diagram juga adalah gambaran aktivitas antara pengguna dengan respon sebuah sistem yang akan dibangun [19]

Tabel 2 Simbol Activity Diagram



Simbol	Keterangan
Status Awal 	Menggambarkan awal dari aktivitas



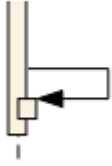


<p>Aktivitas</p> 	<p>Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.</p>
<p>Percabangan</p> 	<p>Asosiasi percabangan yang dilakukan jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.</p>
<p>Garis Penghubung</p> 	<p>Menggambarkan hubungan antara penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu</p>
<p>Akhir</p> 	<p>Menggambarkan akhir dari aktivitas yang dilakukan oleh sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.</p>

3. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Simbol-simbol [21] yang digunakan dalam Sequence Diagram yaitu:

Tabel 3. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Keterangan
	<p>Entity Class, merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.</p>
	<p>Boundary Class, berisi kumpulan kelas yang menjadi interfaces atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan form entry dan form cetak.</p>

	Control class, suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek.
	Message, simbol mengirim pesan antar class
	Recursive, menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri
	Activation, mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi
	Lifeline, garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang lifeline terdapat activation

4. Class Diagram

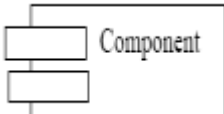


Merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Class Diagram juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan constraint yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan. Class Diagram secara khas meliputi Kelas (Class).

Relasi *Associations*, *Generalization* dan *Aggregation*, atribut (*Attributes*), operasi (*operation/method*) dan *visibility*, tingkat akses objek eksternal kepada suatu operasi atau atribut. Hubungan antar kelas mempunyai keterangan yang disebut dengan *Multiplicity* atau *Cardinality*. [21]

Tabel 4. Multiplicity Class Diagram

<i>Multiplicity</i>	<i>Penjelasan</i>
1	Satu dan hanya satu
0..*	Boleh tidak ada atau 1 atau lebih
1..*	1 atau lebih
0..1	Boleh tidak ada, maksimal 1
n..n	Batasan antara. Contoh 2..4 mempunyai arti minimal 2 maksimal 4

Tabel 5. Multiplicity Class Diagram

Simbol	Keterangan
	Pada deployment diagram, komponen-komponen yang ada diletakkan di dalam node untuk memastikan keberadaan posisi mereka
	Node menggambarkan bagian-bagian hardware dalam sebuah sistem. Notasi untuk node digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi.
	Sebuah association digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara element-element hardware