

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Aplikasi Berbasis Website

*Website* adalah kumpulan halaman yang berisi informasi data digital berupa gabungan elemen media baik teks, gambar, animasi, suara, dan video yang disediakan melalui internet sehingga dapat dilihat dan di akses semua orang. Halaman *website* dibuat dengan Bahasa pemrograman HTML yang diterjemahkan oleh *web browser* sehingga dapat dibaca dan dimengerti oleh semua orang. *Website* dibagi menjadi tiga jenis yaitu :

1. *Website Statis*

*Website* statis adalah jenis *website* yang isi kontennya tidak dapat diperbaharui secara berkala. *Website* statis biasanya digunakan untuk menampilkan profil pemilik *website* atau perusahaan.

2. *Website Dinamis*

*Website* dinamis adalah jenis *website* yang dapat diperbaharui secara berkala. *Website* dinamis banyak dibuat dan dimiliki perusahaan atau seseorang yang pekerjaannya berkaitan dengan internet. Contoh *website* dinamis adalah *blog* dan *web* berita.

3. *Website Interaktif*

*Website* Interaktif adalah jenis *website* yang pada dasarnya termasuk dalam jenis *website* dinamis bedanya *website* interaktif tidak hanya dapat diubah isi kontennya oleh pengelola *website* tetapi lebih banyak interaksi dengan pengguna. Contoh *website* interaktif adalah *Facebook*, *Twitter*, dan *Marketplace* [6].

#### B. CASH Billing System (Lembaga Pendidikan)

CASH Billing System untuk lembaga pendidikan adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk menerima pembayaran SPP dan iuran lainnya secara

otomatis melalui aplikasi maupun melalui transfer bank. Dapat digunakan oleh Sekolah, Universitas, Boarding School dan Pondok Pesantren. Kelebihan yang ditawarkan pada aplikasi Cash Billing System adalah [4]:

1. Pembayaran tagihan SPP, Uang gedung, Iuran lainnya melalui Aplikasi Mobile, Virtual Account, Alfamart dan E-Wallet.
2. Kartu dapat digunakan untuk media absensi kehadiran ke sistem.
3. Untuk yayasan yang memiliki banyak lembaga bisa bayar SPP lintas Lembaga.
4. Kartu Siswa/Mahasiswa yang dapat digunakan sebagai uang elektronik untuk berbelanja di kantin.
5. Website untuk penerimaan siswa baru, mahasiswa baru, atau santri baru.
6. Rekap laporan pembayaran, tagihan dan tunggakan sudah di proses secara otomatis oleh sistem.

### C. User Interface

UI atau *User Interface* adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, *text entry fields*, *layout*, animasi, transisi, dan semua yang berinteraksi dengan pengguna [7]. *UI* mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman *website* dan apa yang ditampilkan di halaman *website*. UI berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam mengakses aplikasi [8]. Tertulis dalam ( Rifda, Yahya 2019) menurut Gerald L. Lohse, 1998), *user interface* menjadi salah satu faktor penentu peningkatan *traffic* sebuah *website*. *User interface* adalah sebuah jembatan interaksi antara pengguna dengan logika pemrograman. Semakin efektif dan efisien suatu desain , semakin betah pengguna untuk berlama – lama menggunakan *website* [5]. Tujuan *user interface* adalah membuat produk atau aplikasi mejadi *user-friendly* [9].

**D. Figma**

Figma adalah aplikasi desain yang biasa digunakan untuk mendesain tampilan suatu aplikasi baik *mobile*, *website*, *desktop*, dan lainnya. Sistem operasi yang mendukung instalasi Figma antara lain *Windows*, *Linux* atau *Mac*. Figma dapat diakses jika terhubung dengan internet. Pada umumnya Figma digunakan oleh desainer *website* ataupun lainnya dan seseorang yang bekerja dibidang *UI/UX* [10]. Figma merupakan aplikasi pembuat *prototype* dan bebrbasing cloud. Kelebihan yang ditawarkan Figma adalah *creator* dapat berkolaborasi dalam proyek dan membentuk tim untuk mendesain [11].