

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile atau bahasa Inggrisnya *Mobile Application* adalah perangkat lunak yang berjalan di perangkat mobile yang digunakan untuk layanan bergerak[3]. Mobile adalah sebuah sistem perangkat lunak yang memungkinkan setiap pemakai melakukan mobilitas dengan perlengkapan PDA-asisten digital perusahaan pada telepon genggam atau seluler[4]. Android dan iOS merupakan sistem operasi mobile yang untuk saat ini merajai pasaran. Keunggulan aplikasi mobile yaitu dapat diakses kapan saja melalui *smartphone* serta memiliki *user interface* dan *user experience* menarik dan gampang digunakan.

B. Website

Website adalah kumpulan semua halaman web yang fungsinya untuk menampilkan berbagai informasi dalam bentuk tulisan, gambar dan suara dari sebuah domain yang terbentuk dalam suatu rangkaian yang saling terkait[5]. Informasi di dalam sebuah website suatu hal yang penting, tetapi tampilan yang baik juga diinginkan oleh pengunjung. Tampilan website bukan hanya sekedar menarik, tetapi juga harus user friendly. Artinya, menarik berkat kombinasi warna yang pas dengan struktur yang rapi sehingga memudahkan akses pengguna di semua perangkat.

C. Wireframe

Wireframe adalah tahapan penting sebagai kerangka awal sebelum halaman website atau antarmuka sebuah aplikasi didesain[6]. Pembuatan wireframe dapat dilakukan menggunakan kertas ataupun software khusus untuk *wireframing*. Di dalam wireframe hanya menampilkan kotak-kotak dan garis-garis hitam putih untuk mengatur tata letak berbagai elemen yang akan digunakan pada sebuah website atau aplikais.

D. Prototype

Prototype adalah salah satu pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang secara langsung mendemonstrasikan bagaimana sebuah

perangkat lunak atau komponen-komponen perangkat lunak akan bekerja dalam lingkungannya sebelum tahapan konstruksi aktual dilakukan[7]. Oleh karena itu, manfaat dibuatnya prototype yaitu dapat menghemat waktu dan biaya pengembangan produk, dapat mengetahui kebutuhan pengguna sebelum dibuat aplikasi secara final dan sebagai acuan dalam mengembangkan produk.