

BAB II LANDASAN TEORI

A. Sistem Informasi

Secara umum definisi dari sistem informasi adalah suatu sistem yang menggabungkan antara aktivitas manusia dengan penggunaan teknologi untuk mendukung manajemen dan kegiatan operasional. Hal ini merujuk pada sebuah hubungan yang diciptakan berdasarkan interaksi manusia, data, informasi, teknologi dan algoritma. Tujuan dari pengembangan sistem informasi adalah untuk menghasilkan suatu produk yang berisi kumpulan beberapa informasi. Sebuah sistem akan melibatkan berbagai jenis dan tipe data yang akan diolah agar dapat ditampilkan dengan mudah kepada pengguna[2].

B. Website

Merupakan kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan juga dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah mesin pencari. Informasi yang dimuat oleh *website* berisi gambar, ilustrasi, video, dan tentu saja teks untuk suatu tujuan tertentu.

Biasanya *website* pada tampilan awal dengan mengisikan URL yang akan dicari oleh pengguna. Setelah itu homepage pada browser akan menampilkan apa yang dicari[3].

C. Database

Basis data atau bisa disebut dengan database adalah kumpulan dari beberapa data yang akan dikelola berdasarkan ketentuan tertentu yang saling berhubungan sehingga mudah dalam mengolahnya. Melalui pengelolaan pengguna dapat memperoleh kemudahan dalam mencari informasi, menyimpan informasi ataupun menghapus informasi tersebut[4].

D. PHP

PHP adalah singkatan rekursif untuk "*PHP: Hypertext Preprocessor*", yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan

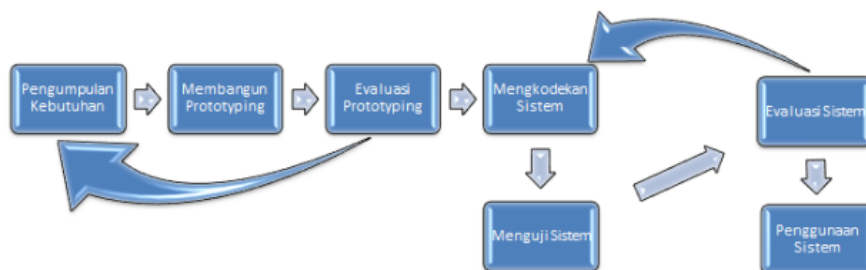
bersamaan dengan *HTML*. Atau *PHP* juga biasa disebut suatu bahasa pemrograman berbasis kode – kode (*script*) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke web browser menjadi kode *HTML*[5].

E. *Prototype*

Salah satu metode siklus hidup sistem yang berdasarkan pada konsep model. Tujuannya mengembangkan model menjadi sistem final. Sistem akan dikembangkan lebih cepat dari metode tradisional lainnya dan juga biayanya menjadi lebih rendah atau murah.

Fase – fase dalam metode *prototype* :

- Analisa kebutuhan
- Membangun prototyping
- Evaluasi prototyping
- Mengkodekan sistem
- Menguji sistem
- Evaluasi sistem
- Menggunakan sistem



Gambar 2. Metode Prototype

Kelebihan metode *prototype* :

- Memudahkan pengembangan
- Lebih mudah diwujudkan
- Mempersingkat waktu pengembangan
- Komunikasi yang baik antar client dan developer

- Penerepan lebih mudah

Kekurangan metode *prototype* :

- Terlalu singkat prosesnya
- Kurang fleksibel
- User mungkin tidak menyadari kualitas dan pemeliharaan jangka Panjang[6].