

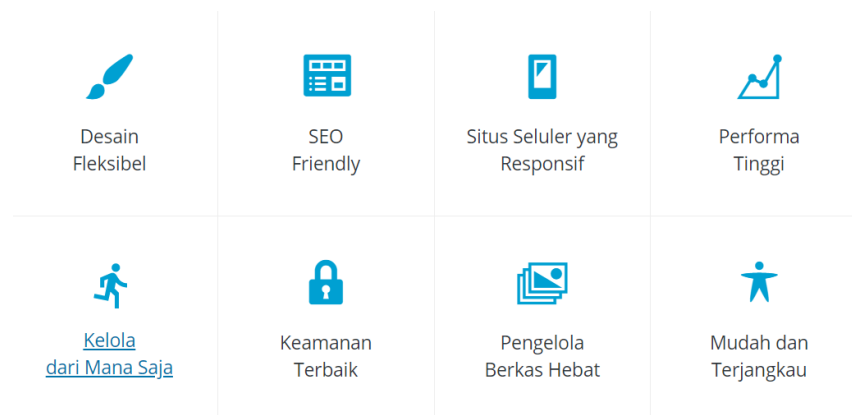
## BAB II LANDASAN TEORI

### A. WordPress

WordPress adalah sistem manajemen konten (CMS) paling populer saat ini. CMS memudahkan untuk membangun sebuah website tanpa harus memprogramnya secara manual. Semua pengaturan dibuat melalui antarmuka pengguna grafis yang mudah dipahami oleh siapa saja.[1]

WordPress sendiri sangat familiar dan terkenal di seluruh dunia. Sekitar 37% situs web di seluruh dunia di bangun menggunakan WordPress. Wordpress sendiri dapat membangun hampir semua jenis situs web mulai dengan blog, situs berita, profil perusahaan, landing page, forum web, kursus online, atau toko online.[1]

WordPress menawarkan banyak fitur yang memungkinkan seseorang untuk membuat situs web sesuai dengan kebutuhan. Kemudian wordpress terlihat tak terkalahkan berkat dukungan komunitasnya yang tinggi dan gratis.[1]



Gambar 2.1 Fitur – Fitur Wordpress

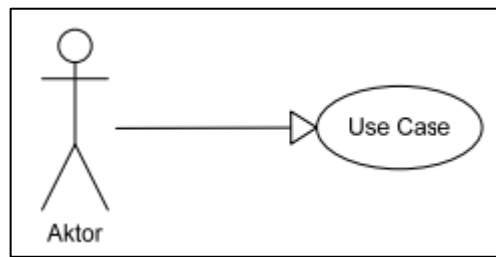
## B. Company Profile

*Company Profile* merupakan salah satu media berupa website yang digunakan oleh perusahaan (organisasi) untuk mendeskripsikan suatu perusahaan (organisasi) sehingga dapat terlihat lebih profesional. *Company profile* mencakup gambaran umum yang memiliki poin yang ingin dikomunikasikan secara publik, berdasarkan kepentingan kelompok sasaran.[2]

## C. Use Case

*Use Case* adalah teknik yang digunakan untuk memenuhi persyaratan fungsional dari sistem baru atau yang dimodifikasi. Setiap use case terdiri dari satu atau banyak skenario dimana menggambarkan bagaimana sistem berinteraksi dengan pengguna atau sistem lain untuk mencapai tujuan bisnis tertentu. Teknik ini tidak menjelaskan bagaimana sistem bekerja atau berjalan secara internal maupun implementasinya. Namun, hanya langkah-langkah pengguna yang ditampilkan saat menggunakan suatu sistem perangkat lunak.[3]

*Use case* dibagi menjadi dua yaitu *use case diagram* dan *use case naratif*. Diagram *use case* secara grafis menunjukkan hubungan antara aktor dan satu atau lebih *use case* (Gambar 2.1). Dalam pengimplementasiannya menggunakan representasi orang, panah, dan elips. *Use case* secara naratif dibagi menjadi tiga kategori: *short, casual, dan whole wear*. Pemilihan format disesuaikan dengan definisinya. Gambaran keseluruhan, termasuk langkah-langkah interaksi antara pemain dan sistem, ditulis dalam bentuk lengkap dalam *use case story*. Tampilan mungkin berbeda, tetapi mengandung elemen yang sama.[3]



Gambar 2.2 Notasi Utama Diagram *Use Case*

#### **D. Mind Map**

*Mind mapping* adalah proses mengubah alur suatu konsep atau ide menjadi bentuk visual yang lebih mudah dipahami. Bentuk visual yang diatur dalam *mind map* dapat membantu mengatur berbagai informasi baru. Sehingga, bisa mengelompokkannya menjadi satu topik besar dan subjudul.[4]

#### **E. Activity Diagram**

Activity diagram adalah diagram yang dapat memodelkan runtutan proses-proses yang terjadi dalam sistem dimana urutan pengoperasian sistem ditampilkan secara vertikal. Activity diagram adalah evolusi dari use case yang memiliki aliran aktivitas.[5]

#### **F. Waterfall Model**

Model *waterfall* adalah model yang paling umum digunakan dalam tahap pengembangan. Model *waterfall* disebut juga sebagai pola tradisional atau klasik. Model *waterfall* sering juga disebut sebagai model loop klasik atau model deret linier. Model *waterfall* ini menyediakan pendekatan sekuensial untuk siklus hidup perangkat lunak dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan pendukung.[6]

### **G. Black Box Testing**

Metode pengujian *black box* adalah pengujian yang melihat hasil kinerja melalui data pengujian dan memastikan fungsionalitas perangkat lunak. Pengujian perangkat lunak dilakukan tanpa harus menunjukkan hasil perangkat lunak secara detail. Jadi, hanya perlu melihat nilai awal berdasarkan nilai input perangkat lunak itu sendiri.[7]