
BAB II LANDASAN TEORI

A. Pelatihan

Pelatihan merupakan sebuah kegiatan jangka pendek dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan terorganisir yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, ketrampilan dan sikap seseorang. Pada hakikatnya kegiatan pelatihan memberikan pengalaman kepada seseorang untuk mengembangkan pengalaman, tingkah laku, serta *skill* dan sikap untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Sebagai salah satu Pendidikan luar sekolah yang diharapkan mampu untuk membarikan layanan Pendidikan bagi masyarakat[5].

Kegiatan pelatihan ini diselenggarakan oleh sebuah organisasi baik itu pemerintah maupun Lembaga swadaya masyarakat. Sehingga kegiatan pelatihan ini dapat diartikan sebagai kegiatan edukatif atau pembelajaran bagi peserta pelatihan untuk memperoleh ketrampilan supaya mencapai efektifitas dalam melaksanakan tugas tertentu melalui pengembangan proses berpikir, sikap, pengetahuan, kecakapan dan kemampuan[6].

B. Website

Website merupakan gabungan sebuah halaman *web* yang sudah dipublikasikan di dalam jaringan internet. *Website* sendiri berada pada *World Wide Web* (WWW) serta memiliki alamat domain atau *Uniform Resource Locator* (URL) yang dapat diakses oleh semua pengguna internet dengan cara mengetikkan alamat *domain* atau *url* dari *website* tersebut[7].

Halaman *website* didalamnya memuat sebuah dokumen yang dituliskan dengan menggunakan format *Hyper Text Markup Language* (HTML). Dokumen tersebut dapat diakses oleh pengguna internet dengan menggunakan *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP). HTTP merupakan sebuah protokol yang digunakan untuk menyampaikan berbagai informasi yang terdapat didalam *server website* untuk ditampilkan kepada user yang diakses melalui *web browser*[8].

C. Frontend Developer

Frontend developer merupakan sebuah pekerjaan dimana seorang pengebang software atau perangkat lunak baik *website* atau *mobile* dengan menggunakan Bahasa pemrograman sehingga menghasilkan sebuah tampilan atau *interface*. Pekerjaan ini digunakan untuk mengelola desain menjadi sebuah tampilan yang interaktif dalam bentuk *website* maupun *mobile*. *Frontend* sendiri akan membuat tampilan supaya dapat berinteraksi dengan *user* atau pengguna[9].

D. Bootstrap

Bootstrap merupakan sebuah *framework* yang digunakan untuk mempermudah dalam mendesain *website*. Dengan adanya *framework bootstrap* ini proses pembuatan desain *website* dapat dilakukan lebih rapih, cepat, serta mudah[10]. Hasil desain yang dibuat dengan menggunakan *bootstrap* juga *responsive* di berbagai *platform*. Hal ini sangat menguntungkan bagi *frontend developer* dikarenakan hasil tampilan *website* dengan *bootstrap* ini akan tetap rapih baik digukan untuk versi *mobile* maupun *desktop*[11].

E. Figma

Figma merupakan sebuah *software* atau *tools* yang digunakan untuk merancang desain aplikasi maupun *website*. Hal ini dilakukan untuk membuat perancangan desain sebelum memulai pada tahap implementasi pembuatan aplikasi atau *website*. Dengan adanya *software editing* figma ini dapat membuat perancangan dengan tampilan yang *analytics* dan *modern*, minimalis, serta mudah digunakan[12].

F. SDLC

Software Development Life Cycle (SDLC) merupakan sebuah metode yang digunakan dalam pembuatan dan perubahan dari sebuah sistem serta metodologi yang digunakan dalam melakukan pengembangan sistem rekayasa perangkat lunak[13]. Tahap-tahap pembangunan *website* dengan metode SDLC adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1. Software Development Life Cycle

1. Planning

Planning adalah tahap awal dalam pembuatan sebuah sistem perangkat lunak atau *software*. Pada tahap ini adalah membahas mengenai tema atau topik yang akan dibangun.

2. Analysis

Tahap analisis merupakan tahap menganalisis kebutuhan dan masalah dari sistem yang akan dibangun nantinya. Sistem akan dianalisis sebagaimana akan dijalankan nantinya. Kemudian, hasil analisis berupa sebuah kelebihan serta kekurangan dari sistem, fungsi sistem, serta fitur-fitur yang terdapat didalam *website*.

3. Design

Tahap desain merupakan sebuah tahap memulai proses desain atau perancangan sebuah sistem. Tahap ini dimana seluruh dari hasil analisis dan pembahasan mengenai spesifikasi dari sistem diterapkan didalam desain. Pada tahap ini menghasilkan sebuah output desain yang berupa pola, komponen serta fitur-fitur didalam sistem. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai proyek yang nantinya akan dibuat.

4. Implementation

Tahap implementation merupakan tahap dimana memulai pengerjaan dari sebuah sistem yang telah direncanakan menjadi sebuah sistem yang utuh dan

dapat digunakan. Pada tahap ini adalah tahap yang waktu pengerjaannya paling lama dikarenakan pada proses pengerjaan akan terdapat kendala-kendala yang mungkin akan menghambat jalanya pengembangan sistem seperti eror dan *stack*. Dari tahap implementasi ini menghasilkan sebuah sistem yang telah berfungsi dan siap untuk diuji.

5. Testing and Integration

Tahap *testing* dan *integration* merupakan tahap pengujian terhadap sistem yang telah dibuat sebelum digunakan dan dikomersialkan. Tahap pengujian ini dilakukan untuk mencoba apakah sistem sudah sesuai dengan yang diharapkan serta kinerja sesuai dari sistem apakah sudah optimal atau tidak. Sistem akan diuji dari kualitas kode, tes fungsional, tes integrasi, performa, serta keamanan dari sistem yang dibuat.

6. Maintenance

Maintenance adalah tahap pemeliharaan dari sebuah sistem yang telah dibuat dan diuji. Hal ini sangat penting dilakukan untuk referensi di kemudian hari. Tahap pemeliharaan ini merupakan tahap akhir dari fase yang baru yaitu penggunaan sistem. Sistem yang telah dibuat harus terus dipantau untuk memastikan bahwa sistem berjalan dengan sempurna.

G. Blackbox Testing

Blackbock testing merupakan metode pengujian atau *testing* dari perangkat lunak atau *software*. Pada pengujian dengan menggunakan metode *blackbox testing* ini berfokuskan pada fungsionalitas dari *software*[14]. Pengujian dilakukan pada setiap fitur yang ada pada *software* kemudian mengamati hasil percobaan. Hal ini dapat dilakukan untuk menentukan apakah *software* sudah sesuai atau tidaknya dengan apa yang diharapkan[15].