

BAB II LANDASAN TEORI

A. Website

Website adalah salah satu media publikasi dan penyampaian informasi yang mudah diakses dari mana saja, kapan saja tanpa dibatasi oleh wilayah geografis yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. *Website* adalah sebuah media presentasi *online* untuk individu atau sebuah perusahaan, *website* juga dapat digunakan sebagai media informasi secara *online*[5].

Website adalah gabungan dari halaman situs, yang dipublikasikan dalam domain, berada pada *World Wide Web* (WWW) dalam internet yang berisi data, gambar, teks, suara dan dapat diakses secara *online* baik itu bersifat statis maupun dinamis. Penyampaian informasi melalui *website* sangat mudah diakses dan tak terbatas oleh wilayah geografis[6].

B. Figma

Figma adalah tools atau aplikasi untuk membuat desain UI/UX berbasis *cloud*. Figma dibuat untuk membantu para pengguna berkolaborasi dalam pembuatan atau merancang desain dari aplikasi maupun *website*. Hal ini dilakukan untuk membuat perancangan desain sebelum memulai pada tahap implementasi pembuatan aplikasi atau *website*. Komunitas figma di indonesia sendiri terbilang besar karena aplikasi ini dapat digunakan secara gratis dan mudah digunakan[7].

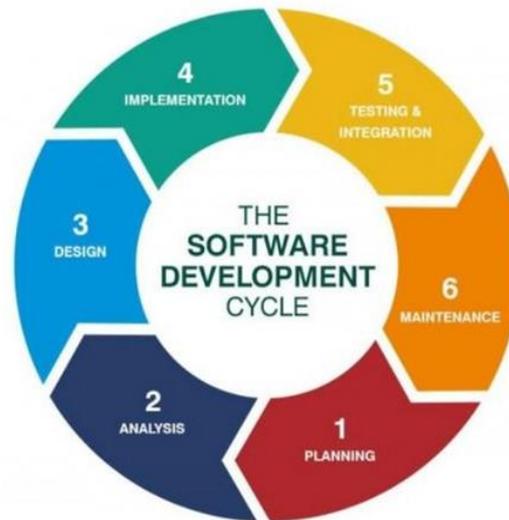
C. WordPress

Wordpress merupakan aplikasi yang mempunyai sumber terbuka yang paling banyak dipakai saat ini. Wordpress adalah sebuah CMS (*Content Management System*) karena dalam pembuatannya dapat dimodifikasi dan menyesuaikan kebutuhan masyarakat. Wordpress banyak dipakai karena memiliki banyak plugin dan tampilan yang dapat ditambahkan [8]. Dengan wordpress maka pengguna tidak perlu susah untuk menginstal dan mengkonfigurasi, cukup dengan mendaftar di halaman wordpress dan memilih *template* yang disediakan maka pengguna bisa langsung membuat *website*[9].

D. 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[10]. Tahap-tahap pembangunan *website* dengan metode SDLC adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1. *Software Development Life Cycle*

1. *Planning*

Planning merupakan sebuah 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 adalah sebuah 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 adalah sebuah tahap memulai proses perancangan atau desain 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. Tujuannya untuk memberikan gambaran mengenai proyek yang akan dibuat nantinya.

4. *Implementation*

Tahap *implementation* adalah sebuah tahap dimana memulai pengerjaan dari sebuah sistem yang telah direncanakan menjadi sebuah sistem yang utuh dan dapat digunakan. Tahap ini merupakan tahap yang waktu pengerjaannya paling lama dikarenakan pada proses pengerjaan akan terdapat kendala-kendala yang mungkin akan menghambat jalannya pengembangan sistem seperti *stack* dan *error*. Dari tahap implementasi ini menghasilkan sebuah sistem yang telah berfungsi dan siap untuk diuji.

5. *Testing and Integration*

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

E. *Blackbox Testing*

Blackbock testing adalah metode pengujian atau *testing* dari perangkat lunak atau *software*. Pengujian dengan menggunakan metode *blackbox testing* ini berfokus pada fungsionalitas dari *software*[11].

Pengujian dilakukan pada setiap fitur yang ada pada *software* kemudian mengamati hasil percobaan. Hal ini dapat dilakukan untuk menentukan apakah *software* sudah sesuai atau tidak sesuai dengan apa yang diharapkan[12].