

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. *Arsip*

Istilah arsip berasal dari bahasa Yunani *Archaios* yang berarti lama, kuno, namun arsip mempunyai makna sebagai power atau kekuasaan (*Arche*). Dari kata *arche* jadi kata *Archeion* atau *Archivum* (bahasa Latin), yang berarti gedung pemerintahan, tempatnya para penguasa itu berada. lama-lama *Archium* tidak hanya berarti gedungnya saja, tetapi isi dari apa yang terdapat dalam gedung/disimpan dalam gedung itupun dinamakan arsip. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, maka arsip saat ini sudah ada yang berbentuk elektronik, yang disimpan dalam file-file, sehingga semakin memberikan kemudahan untuk mencarinya kembali bila dibutuhkan, lembaran kertas dialih mediakan menjadi lembaran elektronik, sehingga dapat menghemat ruangan dan Nampak rapi, bersih dan indah.[1]

Hasil media arsip disimpan dalam bentuk file-file yang secara fisik direkam dalam media elektronik seperti Harddisk, CD, DVD dan lain-lain. Penyimpanan file-file ini dilengkapi dengan pangkalan data yang membentuk system arsip elektronik, yang terpadu. Menurut Schellenberg, arsip sebagai berkas pranata umum/swasta yang dinilai perlu disimpan secara permanen untuk tujuan acuan dan penelitian dan telah disimpan/dipilih di lembaga kearsipan.



*Gambar 2.1 Arsip*

### B. *Website*

*Website* yaitu kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya

itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Salah satu poin penting dalam membangun aplikasi berbasis *web* adalah berkaitan dengan perancangan desain antar muka. Aplikasi yang akan dibangun harus memiliki tampilan antar muka yang *user-friendly*. Pembuatan suatu sistem informasi harus dilakukan dengan memperhatikan faktor kemudahan penggunaan (*usability*). [2]

World Wide Web atau WEB adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Menurut Yuhefizar, web adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui sebuah *browser*. *Website* juga bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi tetap, jarang berubah dan informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah. Situs *website* yang memiliki fungsi informasi pada umumnya lebih menekankan pada kualitas bagian kontennya, karena tujuan situs tersebut adalah menyampaikan isinya.



Gambar 2.2 website

### C. Prototype

Metode *Prototype* Menurut Roger S. Pressman dengan metode *prototype* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Sering terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara detail output apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya disisi pengembang kurang memperhatikan efisiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan interface yang menghubungkan manusia dan computer[3]. Menurut Yanuarti (2017), “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. Model prototipe digunakan sebagai indikator dari gambaran yang akan dibuat pada masa yang akan datang dan membedakan dua fungsi eksplorasi dan demonstrasi” [4]



Gambar 2.3 proses prototipe

Tahapan dalam pembuatan *Prototype* adalah sebagai berikut:

- Mengidentifikasi kebutuhan pemakai. Pada tahap ini analisis sistem akan melakukan studi kelayakan dan studi terhadap kebutuhan pemakai, baik yang meliputi mode interface, teknik prosedural maupun teknologi yang akan digunakan.
- Pengembangan *prototype*, pada tahap ini analisis sistem bekerja sama dengan pemrogram mengembangkan *prototype* sistem untuk memperlihatkan kepada pemesan pemodelan sistem yang akan dibangunnya.
- Menentukan *prototype*, apakah dapat diterima oleh pemesan atau pemakai. Analisis sistem pada tahap ini akan mendeteksi dan mengidentifikasi sejauh mana pemodelan yang dibuatnya dapat diterima oleh pemesan, perbaikan

perbaikan apa yang diinginkan pemesan atau bahkan harus merombak secara keseluruhan.

Penggunaan *prototype*, pada tahap ini, analisis sistem akan menyerahkan kepada pemrogram untuk mengimplementasikan pemodelan yang dibuatnya menjadi satu sistem. [4]