

BAB II LANDASAN TEORI

A. Desain *Prototype*

Perencanaan adalah perumusan strategi atau kesepakatan pembangunan sistem. Proses pembuatan model sederhana dari perangkat lunak untuk memberi pengguna pemahaman dasar tentang program dan melakukan pengujian awal disebut *prototyping*. Pembuatan prototipe memungkinkan pengembang untuk dengan mudah memodelkan perangkat yang diproduksi. *Prototyping* adalah metode untuk mengembangkan sistem atau perangkat lunak. Pada metode *prototyping* ini dibuat sebuah prototipe sistem sebagai perantara antara pengembang dan pengguna agar dapat berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem informasi. Agar proses *prototyping* berjalan dengan baik, maka perlu ditetapkan aturan-aturan pada tahap awal, yaitu dalam tahap pengembangan, dan pengguna harus memahami bahwa prototipe dibangun untuk menentukan kebutuhan awal[3].

Prototype merupakan alat komunikasi dengan pihak yang terlibat dalam pembuatan suatu produk. Karakteristik dari *low-fidelity prototype* adalah fungsionalitas dan interaksi yang terbatas yang lebih menggambarkan konsep desain dan tampilan dibandingkan dengan model interaksi. Low fidelity dibuat dengan menggunakan aplikasi Balsamiq.

1. Low Fidelity Prototyping

Prototyping Low-fidelity merupakan prototype yang belum sepenuhnya menggambarkan produk yang sebenarnya. *Prototyping* atau pembuatan prototipe merupakan kegiatan yang sangat penting dalam proses *physical computing* karena pada tahap ini perancang eksperimen dilakukan dengan berbagai jenis komponen, ukuran, parameter, program komputer dan sebagainya hingga tercapai kombinasi yang paling sesuai. *Prototype* memberikan gambaran kepada pengguna tentang sistem yang akan dikembangkan[4].

B. Website

Website adalah halaman *web* apa pun dalam domain yang berisi informasi. Halaman web biasanya dibuat karena banyak halaman web yang dihubungkan antara satu halaman *web* dengan halaman web yang lainnya yang disebut *hyperlink*, sedangkan media penghubung berupa teks disebut *hypertext*[5].

Meskipun jaringan adalah salah satu layanan yang dapat digunakan oleh komputer yang terhubung ke internet. Website sebagai kumpulan dokumen yang dirangkai dan memiliki keterkaitan atau koneksi. Dapat ditemukan di situs web dinamis di internet. Portal berita, blog, situs *social networking*, dan lain-lain.

C. Balsamiq Mockup

Balsamiq Wireframes adalah suatu alat pembikahi UI yang beresolusi cepat dan rendah yang dapat mereplikasi pengalaman sketsa di papan tulis atau *notepad*, tetapi dilakukan pada komputer. Ini dapat memaksa anda untuk fokus pada konten dan struktur serta menghindari diskusi panjang tentang warna dan detail yang akan datang dalam prosesnya[6].

D. Wireframe

Membuat *wireframe* adalah langkah desain dasar. *Wireframe* dibuat dengan tangan menggunakan kertas dan pena. Jenis *wireframe* yang akan dibuat adalah *wireframe low-fidelity*, hasil desain *wireframe* sedikit mirip dengan *prototype* yang akan dibuat tahap selanjutnya. Keuntungan dari tipe *low-fidelity wireframe* adalah pembuatannya lebih cepat dibandingkan dengan *high-fidelity wireframe* [7].

E. Unified Modelling Language (UML)

Menurut Braun, et. al. 2001 Unified Modelling Language (UML) adalah suatu alat untuk memvisualisasikan dan mendokumentasikan hasil analisis dan desain yang berisi sintaks untuk sistem pemodelan visual. Ini juga

merupakan seperangkat konvensi pemodelan yang digunakan untuk mendefinisikan atau menggambarkan sistem perangkat lunak dalam kaitannya dengan objek. Unified Modelling Language (UML) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak dengan paradigma berorientasi objek[8]. Abstraksi dari konsep dasar UML mewakili klasifikasi struktural, perilaku dinamis dan manajemen model. Konsep utama dapat dipahami dengan istilah yang muncul saat membuat diagram, dan tampilan adalah kelas diagram. Dalam perancangan website ini digunakan metode UML yang terdiri use case diagram.

1) *Use Case Diagram*

Sebuah pemodelan yang menggambarkan kebutuhan fungsional didalam sistem. Dibuat untuk membentuk sebuah tingkah laku di dalam sistem disposisi surat masuk.

BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

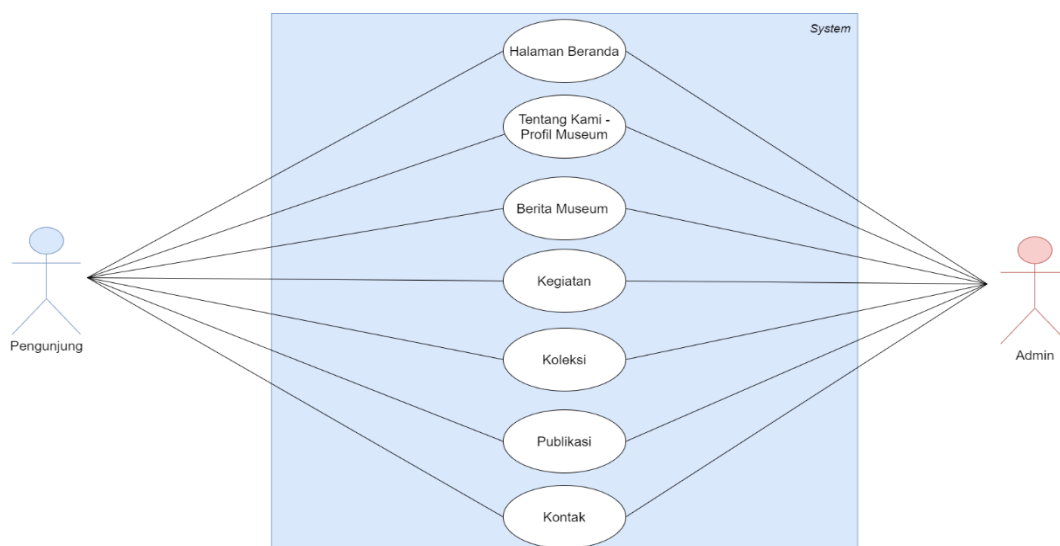
A. Pekerjaan/Kegiatan

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan dilakukan selama kurang lebih selama 1 bulan, terhitung mulai dari tanggal 15 Agustus 2022 sampai 15 September 2022. PKL ini dilakukan di DINPORABUDPAR yang ada di Jl. Prof. Dr. Suharso No.45, Mangunjaya, Purwokerto Lor, Kec. Purwokerto Tim., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53114. Selama pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan, hari kerja DINPORABUDPAR khususnya di bidang kebudayaan yaitu hari senin hingga jumat dari pukul 08.00 WIB hingga 16.00 WIB, lalu sabtu dan minggu libur.

Tugas pokok selama magang lapangan di kantor DINPORABUDPAR terutama dalam bidang kebudayaan yaitu membuat website yang menyediakan akses informasi tentang Museum Sendang mas Banyumas.

B. Analisis dan Pembahasan

1) Rancangan Usecase Diagram



Gambar 3. 2 Rancangan Use Case diagram

a. Halaman Beranda

Tabel 3.1 Skenario Aktor Pengunjung dalam halaman beranda

| Indentifikasi | |
|--|--|
| Nomor | 1 |
| Nama | Halaman Beranda |
| Tujuan | Pengunjung masuk ke Halaman Beranda |
| Deskripsi | Pengunjung dapat melihat beberapa budaya Banyumas di halaman Beranda |
| Tipe | - |
| Aktor | Pengunjung |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Program dengan tampilan menu Halaman Beranda |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Pengunjung masuk ke halaman website dan melihat budaya Banyumas | 1. Mencari artikel di website 2. Menampilkan artikel yang di cari |
| Autentifikasi Gagal | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Memilih artikel yang lain | 1. Mengalihkan ke artikel yang lain |
| Kondisi Akhir | Sistem akan menampilkan Halaman Beranda. Terimakasih telah mengunjungi halaman beranda |

Tabel 3.2 Skenario Aktor Admin dalam halaman beranda

| Indentifikasi | |
|---------------|---|
| Nomor | 1 |
| Nama | Halaman Beranda |
| Tujuan | Admin dapat menambah di halaman beranda |
| Deskripsi | Admin dapat menambah informasi mengenai budaya di halaman beranda |
| Tipe | - |
| Aktor | Admin |

| Skenario Utama | |
|--|--|
| Kondisi Awal | Program dengan tampilan menu Halaman Beranda |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Admin menambah atau mengubah di halaman website beranda | 1. Menyimpan file yang diubah dan ditambah admin |
| Autentifikasi Gagal | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Memperbaiki sistem | 1. Mengalihkan ke artikel yang lain |
| Kondisi Akhir | Sistem akan menampilkan Halaman Beranda. Terimakasih telah mengunjungi halaman beranda |

b. Tentang Kami-Profil Museum

Tabel 3.3 Skenario Aktor Pengunjung dalam halam tentang kami

| Indentifikasi | |
|---|--|
| Nomor | 2 |
| Nama | Tentang Kami- Profil Museum |
| Tujuan | Pengunjung dapat masuk ke halaman Tentang Kami-Profil Museum |
| Deskripsi | Pengunjung dapat melihat profil museum Sendang Mas Banyumas |
| Tipe | - |
| Aktor | Pengunjung |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Program dengan tampilan menu Tentang Kami-Profil Museum |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Pengunjung masuk ke halaman website dan melihat profil museum Sendang Mas Banyumas | 1. Mencari artikel di website 2. Menampilkan artikel yang di cari |
| Autentifikasi Gagal | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |

| Identifikasi | |
|------------------------------|---|
| 1. Memilih artikel yang lain | 1. Mengalihkan ke artikel lain |
| Kondisi Akhir | Sistem akan menampilkan Halaman Tentang Kami-Profil Museum. |

Tabel 3.4 Skenario Aktor Admin dalam halaman tentang kami

| Identifikasi | |
|--|--|
| Nomor | 2 |
| Nama | Tentang Kami- Profil Museum |
| Tujuan | Admin dapat mengubah informasi di profil museum |
| Deskripsi | Admin dapat menambah dan mengubah profil museum di halaman Tentang Kami |
| Tipe | - |
| Aktor | Admin |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Program dengan tampilan menu Tentang Kami-Profil Museum |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Admin menambah atau mengedit di halaman website Profil Museum | 1. Menyimpan file yang di ubah dan di tambah oleh admin |
| Autentifikasi Gagal | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Memperbaiki sistem | 1. Mengalihkan ke artikel yang lain |
| Kondisi Akhir | Sistem akan menampilkan Halaman Tentang Kami-Profil Museum.Terimakasih telah mengunjungi halaman Tentang Kami-Profil Museum. |

c. Berita

Tabel 3.5 Skenario Aktor Pengunjung dalam halaman berita

| Indentifikasi | |
|---|---|
| Nomor | 3 |
| Nama | Berita |
| Tujuan | Pengunjung dapat masuk ke Berita Museum |
| Deskripsi | Pengunjung dapat melihat berita terbaru mengenai museum Sendang Mas Banyumas |
| Tipe | - |
| Aktor | Pengunjung |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Program dengan tampilan menu Berita Museum |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Pengunjung masuk ke halaman berita museum Sendang Mas Banyumas | 1. Mencari artikel di website 2. Menampilkan artikel yang di cari 3. Menyimpan file yang ditambah admin |
| Autentifikasi Gagal | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Memilih artikel lain | 1. Mengalihkan ke artikel lain |
| Kondisi Akhir | Sistem akan menampilkan halaman berita Museum. Terimakasih telah mengunjungi halaman berita. |

Tabel 3.6 Skenario Aktor Admin dalam halaman berita

| Indentifikasi | |
|---------------|--------|
| Nomor | 3 |
| Nama | Berita |

| | | |
|--|--|--|
| Tujuan | Admin dapat mengubah dan menambah Berita Museum | |
| Deskripsi | Admin dapat menambah dan mengubah informasi mengenai berita museum Banyumas | |
| Tipe | - | |
| Aktor | Admin | |
| Skenario Utama | | |
| Kondisi Awal | Program dengan tampilan menu Berita Museum | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem |
| 1. Admin menambah atau mengubah di halaman website berita Museum | | 1. Menyimpan file yang ditambah atau diubah oleh admin |
| Autensifikasi Gagal | | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem |
| 1. Memperbaiki sistem | | 1. Mengakihkan ke artikel lain |
| Kondisi Akhir | Sistem akan menampilkan halaman berita. Terimakasih telah mengunjungi halaman berita | |

d. Kegiatan

Tabel 3.7 Skenario Aktor Pengunjung dalam halaman kegiatan

| Identifikasi | |
|---|---|
| Nomor | 4 |
| Nama | Kegiatan |
| Tujuan | Pengunjung dapat masuk ke halaman Kegiatan |
| Deskripsi | Pengunjung dapat melihat kegiatan apa saja yang ada di museum Sendang Mas Banyumas. |
| Tipe | - |
| Aktor | Pengunjung |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Program dengan tampilan menu Kegiatan |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Pengunjung masuk ke halaman kegiatan museum Sendang Mas Banyumas | 1. Mencari artikel di website 2. Menampilkan artikel yang di cari |
| Autentifikasi Gagal | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Mmemilih artikel yang lain | 1. Mengalihkan ke artikel lain |
| Kondisi Akhir | Sistem akan menampilkan halaman kegiatan |

Tabel 3.8 Skenario Aktor Admin dalam halaman kegiatan

| Identifikasi | |
|--------------|---|
| Nomor | 4 |
| Nama | Kegiatan |
| Tujuan | Admin dapat mengubah dan menmbah di halaman Kegiatan |
| Deskripsi | Admin dapat menambah dan mengubah mengenai kegiatan di halam kegiatan |
| Tipe | - |

| | | |
|---|---|---|
| Aktor | Admin | |
| Skenario Utama | | |
| Kondisi Awal | Program dengan tampilan menu Kegiatan | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem |
| 1. Admin menambah dan mengubah di halaman kegiatan website Museum | | 1. Menyimpan file yang ditambah dan diubah oleh admin |
| Autentifikasi Gagal | | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sitem |
| 1. Memperbaiki sistem | | 1. Mengalihkan ke artikel lain |
| Kondisi Akhir | Sistem akan menampilkan halaman berita. Terimakasih telah mengunjungi halaman kegiatan. | |

e. Koleksi

Tabel 3.9 Skenario Aktor Pengunjung dalam halaman koleksi

| | | |
|--|---|--|
| Indentifikasi | | |
| Nomor | 5 | |
| Nama | Koleksi | |
| Tujuan | Pengunjung dapat masuk ke halaman Koleksi | |
| Deskripsi | Pengunjung dapat melihat Koleksi di museum Sendang Mas Banyumas | |
| Tipe | - | |
| Aktor | Pengunjung | |
| Skenario Utama | | |
| Kondisi Awal | Program dengan tampilan menu Koleksi | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem |
| 1. Pengunjung masuk ke halaman koleksi museum Sendang Mas Banyumas | | 1. Mencari artikel di website 2. Menampilkan artikel yang di cari |

| Autentifikasi Gagal | |
|-------------------------|--|
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Memilih artikel lain | 1. Mengalihkan ke artikel lain |
| Kondisi Akhir | Sistem akan menampilkan halaman kegiatan |

Tabel 3.10 Skenario Aktor Admin dalam halaman koleksi

| Identifikasi | |
|---|---|
| Nomor | 5 |
| Nama | Koleksi |
| Tujuan | Admin dapat menambah atau mengubah di halaman Koleksi |
| Deskripsi | Admin dapat menambah atau mengubah koleksi terbaru museum Banyumas |
| Tipe | - |
| Aktor | Admin |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Program dengan tampilan menu Koleksi |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 2. Admin menambah atau mengubah di halaman website koleksi Museum | 3. Menyimpan file yang ditambah atau diubah admin |
| Autentifikasi Gagal | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Memperbaiki sistem | 1. Mengalihkan ke artikel lain |
| Kondisi Akhir | Sistem akan menampilkan halaman koleksi. Terimakasih telah mengunjungi halaman koleksi. |

f. Publikasi

Tabel 3.11 Skenario Aktor Pengunjung dalam halaman publikasi

| Identifikasi | |
|--|--|
| Nomor | 6 |
| Nama | Publikasi |
| Tujuan | Pengunjung dapat masuk ke halaman Publikasi |
| Deskripsi | Pengunjung dapat melihat Publikasi di museum Sendang Mas Banyumas |
| Tipe | - |
| Aktor | Pengunjung |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Program dengan tampilan menu Publikasi |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Pengunjung masuk ke halaman Publikasi museum Sendang Mas Banyumas | 1. Mencari artikel di website 2. Menampilkan artikel yang di cari |
| Autentifikasi Gagal | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Memilih menu lain | 1. Mengalihkan ke menu lain |
| Kondisi Akhir | Sistem akan menampilkan halaman publikasi |

Tabel 3.12 Skenario Aktor Admin dalam halaman publikasi

| Indentifikasi | |
|---|---|
| Nomor | 6 |
| Nama | Publikasi |
| Tujuan | Admin dapat menambah dan mengubah di halaman publikasi |
| Deskripsi | Admin dapat menambah dan mengubah publikasi terbaru museum Banyumas |
| Tipe | - |
| Aktor | Admin |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Program dengan tampilan menu Publikasi |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Admin menambah atau mengubaj di halaman web Publikasi Museum | 1. Menyimpan file yang ditambah dan diubah admin |
| Autentifikasi Gagal | |
| Aksi Aktor | Reaksi Aktor |
| 1. Memperbaiki sistem | 2. Mengalihkan ke menu lain |
| Kondisi Akhir | Sistem akan menampilkan halaman publikasi. Terimakasih telah mengunjungi halaman publikasi. |

g. Kontak

Tabel 3.13 Skenario Aktor Pengunjung dalam halaman kontak

| Indentifikasi | |
|--|--|
| Nomor | 7 |
| Nama | Kontak |
| Tujuan | Pengunjung dapat masuk ke halaman Kontak |
| Deskripsi | Pengunjung dapat menambah untuk saran, rencana kunjungan dan permohonan informasi museum Sendang Mas Banyumas |
| Tipe | - |
| Aktor | Pengunjung |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Program dengan tampilan menu Kontak |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Pengunjung masuk ke halaman Kontak museum Sendang Mas Banyumas dan mengisi table yang ada di halaman kontak | 1. Mencari artikel di website 2. Menampilkan artikel yang di cari 3. Menyimpan file yang ditambah oleh pengunjung. |
| Autentifikasi Gagal | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Memilih menu lain | 1. Mengalihkan ke menu lain 2. Tidak menyimpan file |
| Kondisi Akhir | Sistem akan menampilkan halaman kontak |

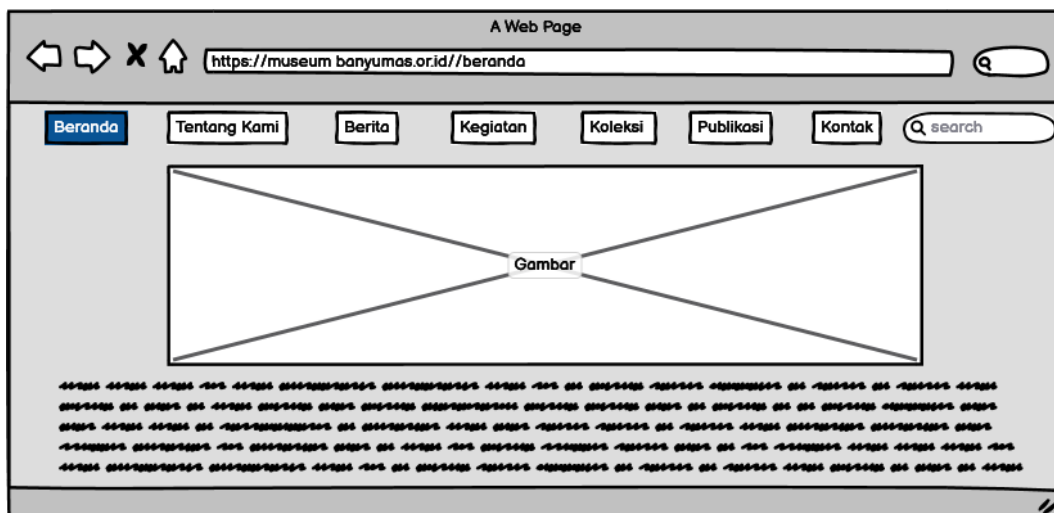
Tabel 3.14 Skenario Aktor Admin dalam halaman Kontak

| Indentifikasi | |
|---|--|
| Nomor | 7 |
| Nama | Kontak |
| Tujuan | Admin dapat mengakses halaman kontak |
| Deskripsi | Admin dapat mengakses dan melihat kontak dari pengunjung yang mengisi table yang ada di halaman kontak museum Banyumas |
| Tipe | - |
| Aktor | Admin |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Program dengan tampilan menu Kontak |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Admin mengakses dan melihat halaman kontak yang di isi oleh pengunjung | 1. Menampilkan informasi pengunjung yang mengisi table di halaman kontak |
| Autentifikasi Gagal | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Memperbaiki sistem | 1. Mengalihkan ke menu lain |
| Kondisi Akhir | Sistem akan menampilkan halaman kontak. Terimakasih telah mengunjungi halaman kontak. |

2) Rancangan Desain Website menggunakan Balsamiq

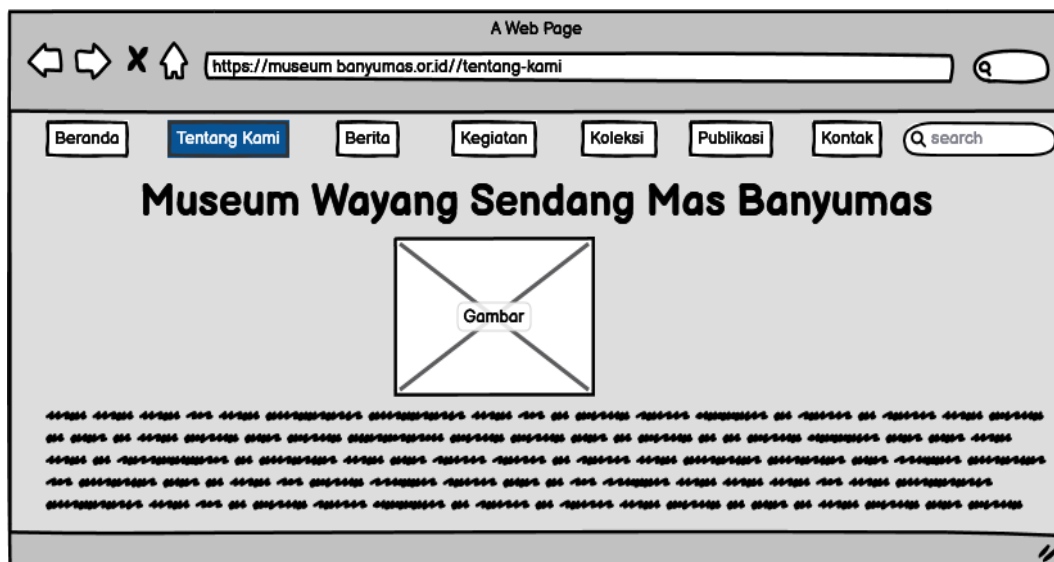
Dalam proses perancangan desain, penulis menggunakan BALSAMIQ.

Rancangan desain tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah



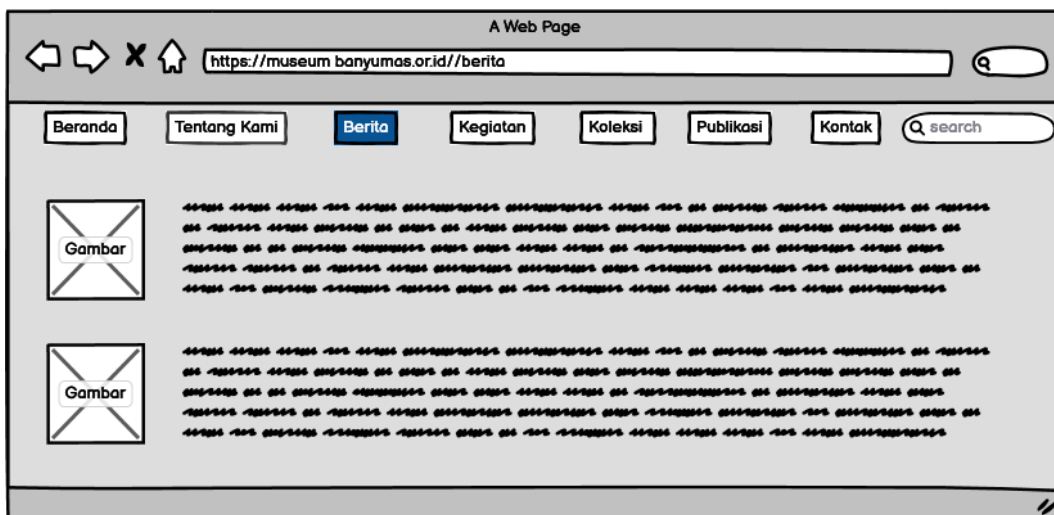
Gambar 3. 3 Rancangan Desain Website Beranda

Pada gambar 3.2 rancangan beranda yang menampilkan halaman awal yang berisi informasi dan gambar. Penulis membuat satu halaman yang menampilkan beberapa kebudayaan Banyumas.



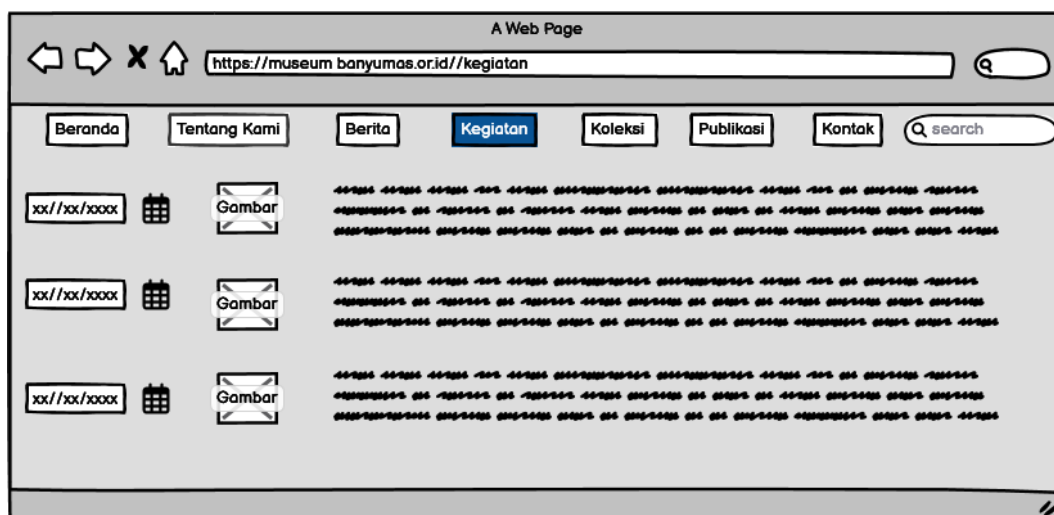
Gambar 3. 4 Rancangan Desain Website Tentang-Kami

Pada gambar 3.3 rancangan tentang-kami yang menampilkan gambar dan informasi mengenai museum sendang mas yang berisi profil museum wayang sendang mas Banyumas



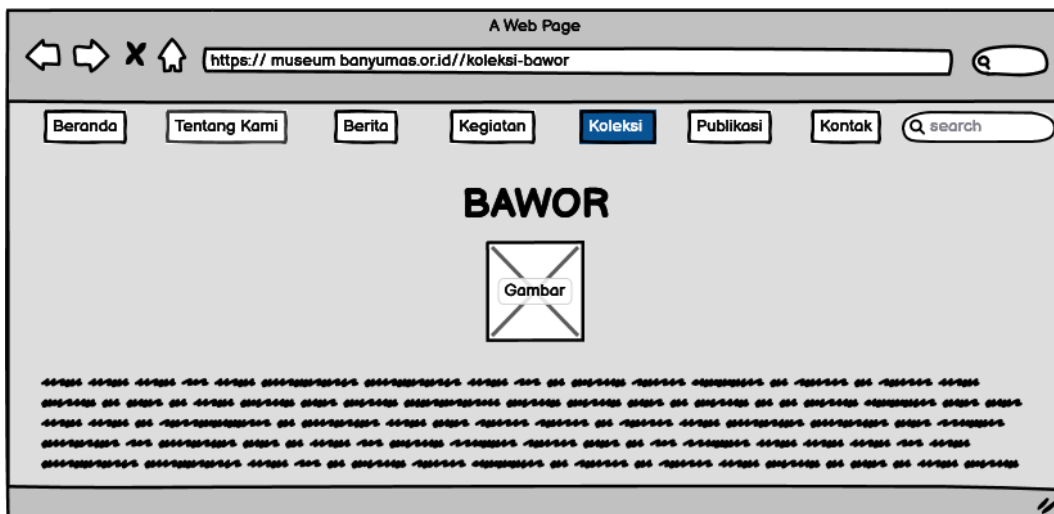
Gambar 3. 5 Rancangan Desain Website Berita

Pada gambar 3.4 rancangan berita yang menampilkan gambar dan berita mengenai museum sendang mas yang berisi berita yang terbaru mengenai museum sendang mas Banyumas



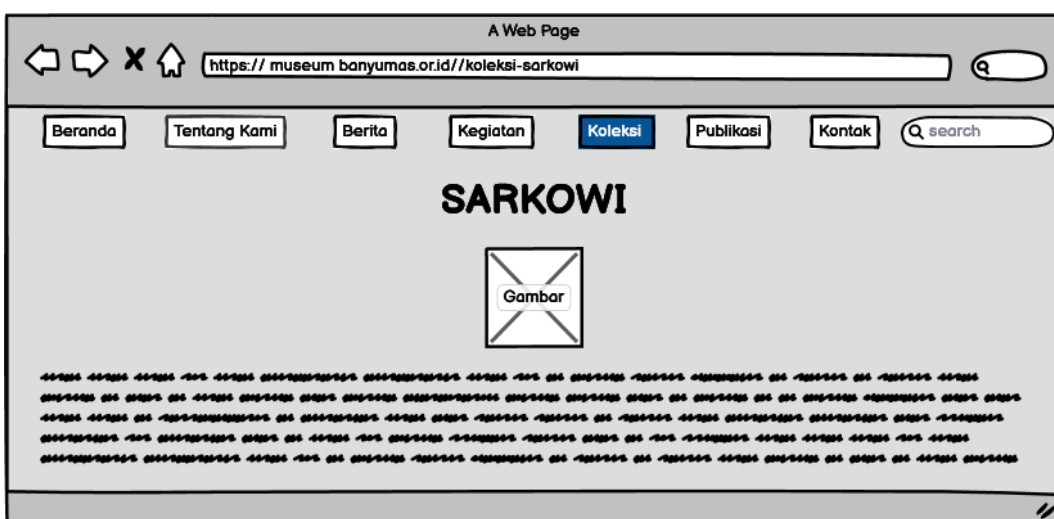
Gambar 3. 6 Rancangan Desain Website Kegiatan

Pada gambar 3.5 rancangan kegiatan yang menampilkan gambar, waktu dan kegiatan mengenai museum sendang mas yang berisi kegiatan yang berlangsung atau kegiatan apa yang sedang akan dilakukan di museum sendang mas Banyumas



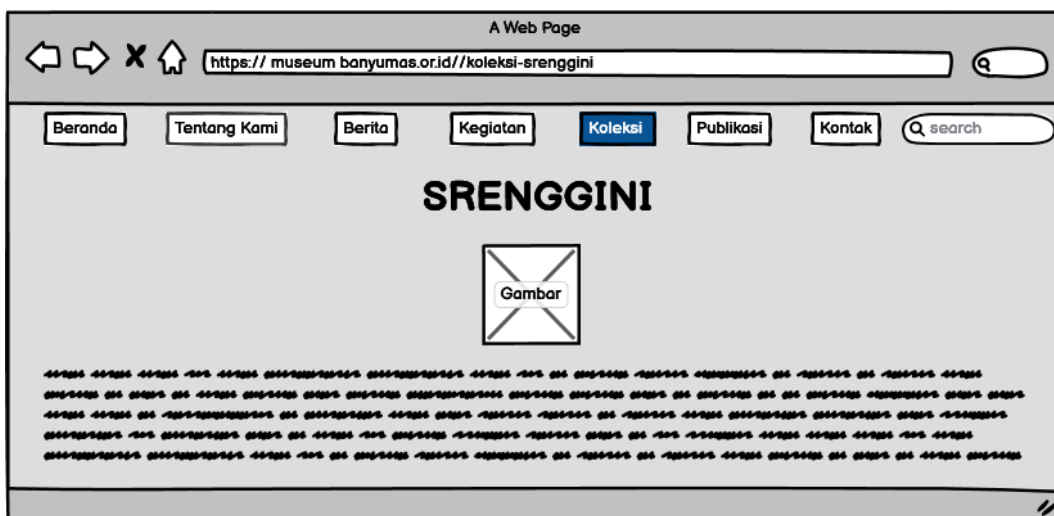
Gambar 3. 7 Rancangan Desain Website Koleksi-Bawor

Pada gambar 3.6 rancangan koleksi yang menampilkan gambar wayang Bawor dan penjelasan mengenai wayang seperti nama dan sejarah wayang tersebut yang ada di museum sendang mas Banyumas.



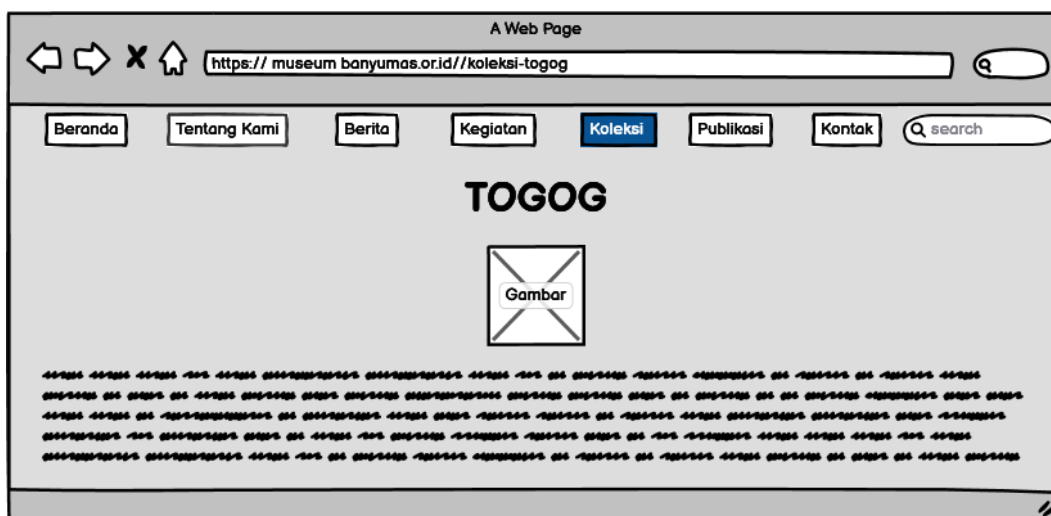
Gambar 3. 8 Rancangan Website Koleksi-Sarkowi

Pada gambar 3.7 rancangan koleksi yang menampilkan gambar wayang Sarkowi dan penjelasan mengenai wayang seperti nama dan sejarah wayang tersebut yang ada di museum sendang mas Banyumas.



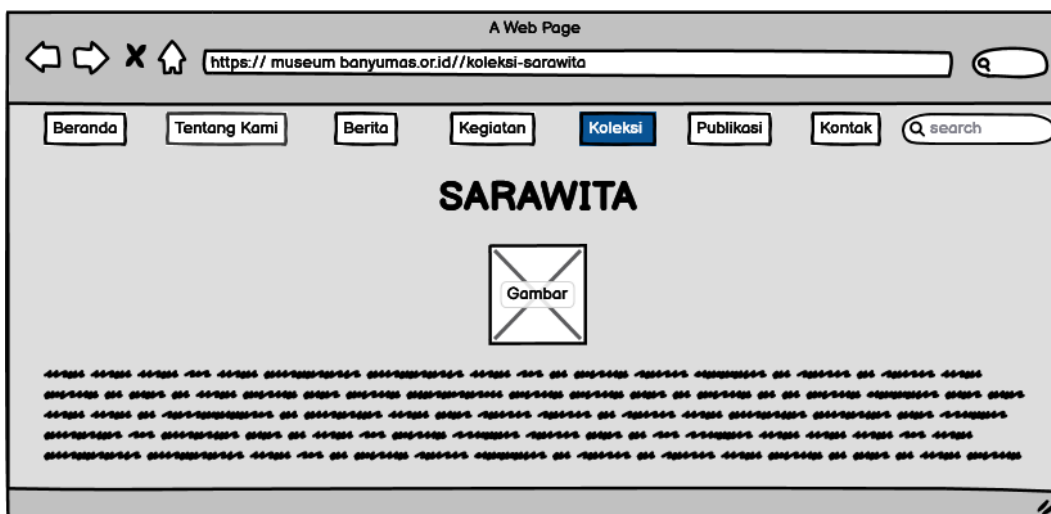
Gambar 3. 9 Rancangan Website Koleksi-Srenggini

Pada gambar 3.8 rancangan koleksi yang menampilkan gambar wayang Srenggini dan penjelasan mengenai wayang seperti nama dan sejarah wayang tersebut yang ada di museum sendang mas Banyumas



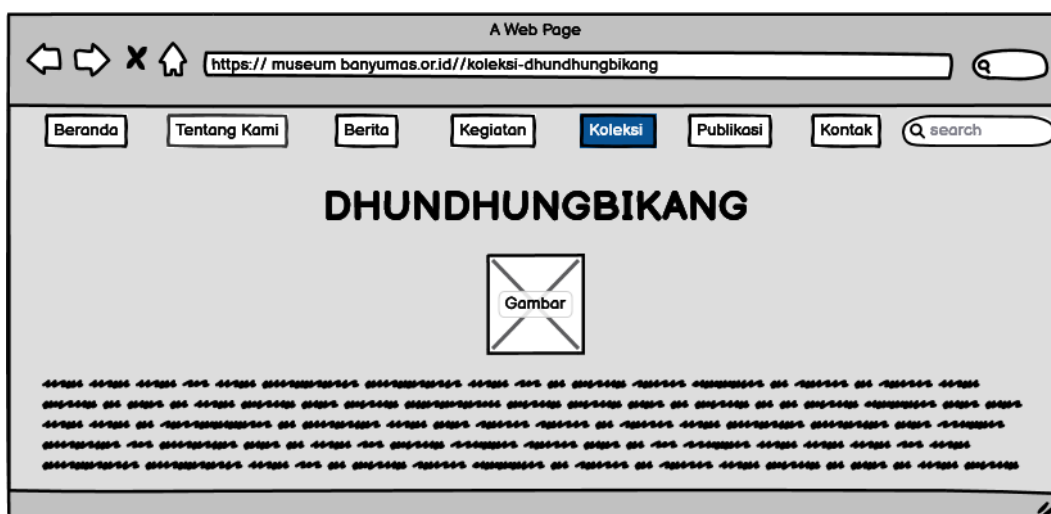
Gambar 3. 10 Rancangan Website Koleksi-Togog

Pada gambar 3.9 rancangan koleksi yang menampilkan gambar wayang Togog dan penjelasan mengenai wayang seperti nama dan sejarah wayang tersebut yang ada di museum sendang mas Banyumas.



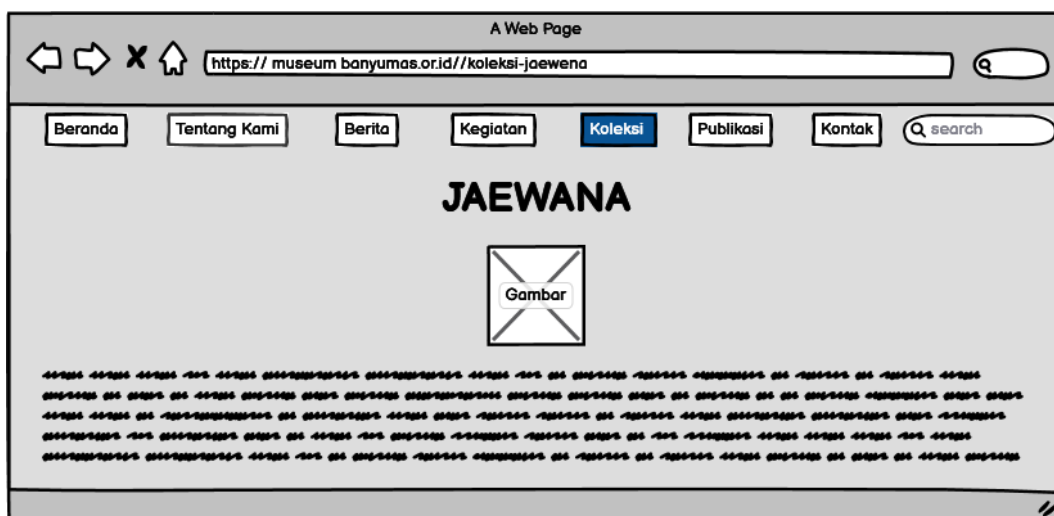
Gambar 3. 11 Rancangan Website Koleksi-Sarawita

Pada gambar 3.10 rancangan koleksi yang menampilkan gambar wayang Sarawita dan penjelasan mengenai wayang seperti nama dan sejarah wayang tersebut yang ada di museum sendang mas Banyumas.



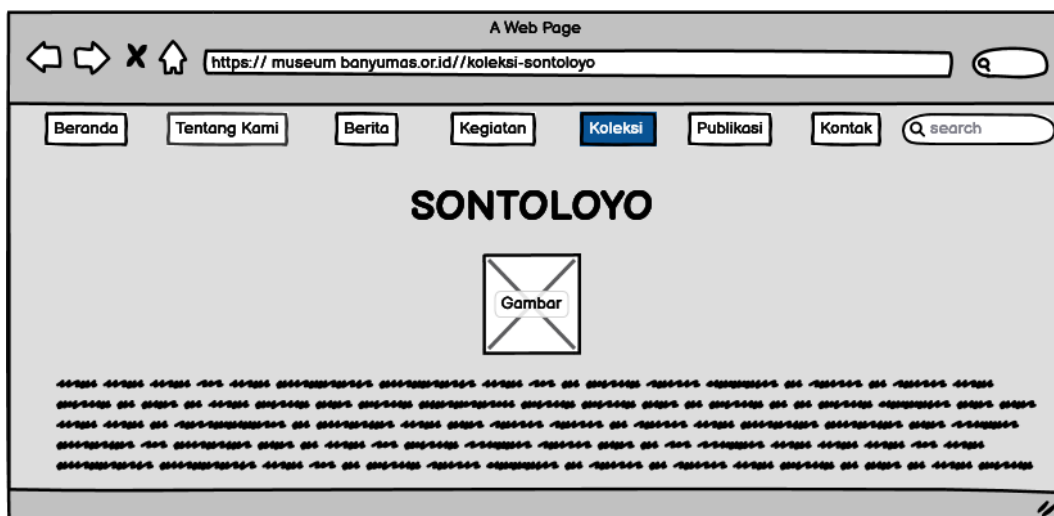
Gambar 3. 12 Rancangan Website Koleksi-Dhundhungbikang

Pada gambar 3.11 rancangan koleksi yang menampilkan gambar wayang Dhundhungbikang dan penjelasan mengenai wayang seperti nama dan sejarah wayang tersebut yang ada di museum sendang mas Banyumas.



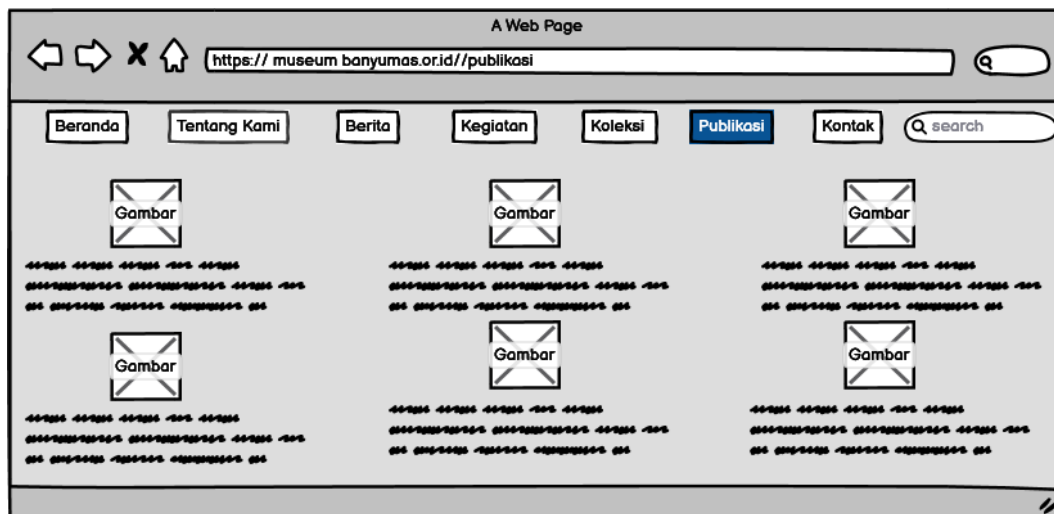
Gambar 3. 13 Rancangan Website Koleksi-Jaewana

Pada gambar 3.12 rancangan koleksi yang menampilkan gambar wayang Jaewana dan penjelasan mengenai wayang seperti nama dan sejarah wayang tersebut yang ada di museum sendang mas Banyumas.



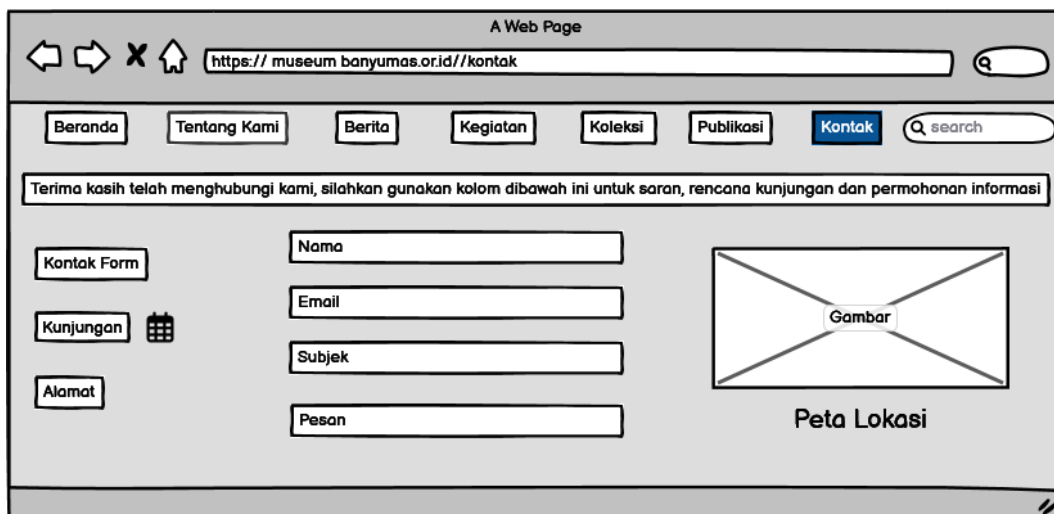
Gambar 3. 14 Rancangan Website Koleksi-Sontoloyo

Pada gambar 3.13 rancangan koleksi yang menampilkan gambar wayang Sontoloyo dan penjelasan mengenai wayang seperti nama dan sejarah wayang tersebut yang ada di museum sendang mas Banyumas.



Gambar 3. 15 Rancangan Website Publikasi

Pada gambar 3.15 rancangan publikasi yang menampilkan gambar dan penjelasan mengenai beberapa publikasi yang ada di website museum sendang mas banyumas.



Gambar 3. 16 Rancangan Website Kontak

Pada gambar 3.16 rancangan kontak yang menampilkan beberapa fitur yaitu kontak digunakan untuk saran, rencana kunjungan dan permohonan informasi dan ada juga peta lokasi museum sendang mas Banyumas.

3. Kebutuhan Sistem

Saat melakukan penelitian diperlukan sistem pendukung yang dipakai, terdapat dua bagian antara lain: perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Analisis perangkat lunak (*software*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang harus dimiliki oleh sistem, sedangkan analisis perangkat keras (*hardware*) digunakan untuk memudahkan proses dalam implementasi sistem.

a. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang dibutuhkan adalah:

- 1) Balsamiq
- 2) Diagram.net
- 3) Google Chrome
- 4) Microsoft Word

b. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang dibutuhkan adalah:

- 1) Sistem Operasi Windows 10
- 2) Processor Intel Core i5-9300H Up to 4.1GH
- 3) RAM 8GB
- 4) Mouse