

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Sistem**

Menurut Jogianto sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu, dan pendekatan pada komponen-komponen atau elemen-elemen, pendekatan pada komponen dianggap lebih mudah dalam mempelajari sistem untuk tujuan dan perancangan sistem[6].

Menurut Mustakini, sistem adalah pendekatan komponen yaitu kumpulan dari yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari beberapa elemen yang saling berintegrasi yang disatukan dan dirancang untuk mencapai suatu tujuan tertentu[7].

#### **B. Website**

Menurut Ilka Zufira dan M.Hasan Azhari website adalah sekumpulan halaman informasi dan data yang disediakan melalui jaringan internet sehingga dapat diakses diseluruh dunia. Website merupakan sebuah komponen yang terdiri dari gambar, teks, suara animasi sehingga menjadi media informasi yang cukup menarik untuk dikunjungi oleh pengguna[8].

Menurut Arif website adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (Teks, Video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protocol*) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser". Fungsi website media promosi, media pemasaran, media informasi[9].

### **C. Figma**

Figma adalah editor grafis *vector* dan alat *prototyping* dengan berbasis web serta fitur *offline* tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi *Desktop* untuk *Mac OS* dan *Windows*. Aplikasi pendamping Figma *Mirror* untuk *Android* dan *IOS* memungkinkan untuk melihat *Prototype* figma pada perangkat seluler. Rangkaian fitur figma berfokus pada pengguna dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata[10].

Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak *UI/UX designer* untuk membuat *prototype website* atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif. Cara ini termasuk alat zippy yang dibuat untuk desain, pembuatan *prototyping*, kolaborasi, dan sistem desain organisasi[10].

### **D. Dinas Pemberdayaan masyarakat dan desa**

Dinas Pemberdayaan Masyarakat Dan Desa adalah salah satu instansi yang berupaya mengembangkan kemandirian dan kesejahteraan masyarakat dengan meningkatkan pengetahuan, sikap, keterampilan, perilaku, kemampuan, kesadaran, serta memanfaatkan sumber daya melalui penetapan kebijakan, program, kegiatan, dan pendampingan yang sesuai dengan esensi masalah dan prioritas kebutuhan masyarakat Desa[11].

### **E. *User Interface* (UI)**

*User interface* atau yang sering disebut UI merupakan bagian dari sistem yang berperan sebagai perantara antara pengguna dan memfasilitasi pengguna untuk berinteraksi dengan sistem secara efisien[12].

### **F. *User Experience* (UX)**

*User experience* atau yang biasa disebut dengan UX merupakan faktor manusia dalam menggunakan suatu produk, sistem dan jasa dengan memfokuskan pada tingkat kenyamanan atau kemudahan dalam menggunakan sistem yang dipakai[13].

### **G. *Teknologi Informasi dan Komunikasi***

Teknologi informasi adalah industri yang tumbuh paling cepat dan paling fluktuatif, dan perusahaan harus terus berinovasi dan meningkatkan teknologi pada saat yang sama, mereka juga perlu meningkatkan kekayaan pemegang saham dengan menciptakan nilai perusahaan secara efisien dengan sumber daya yang diberikan[14].

Teknologi informasi dan komunikasi jika disingkat menjadi TIK. Ini mengacu pada teknologi yang menyediakan akses ke informasi melalui telekomunikasi. Ini mirip dengan Teknologi Informasi (TI) tetapi berfokus terutama pada teknologi komunikasi. Ini termasuk internet, jaringan nirkabel, ponsel dan media komunikasi lainnya[15].