

BAB II **LANDASAN TEORI**

A. Desain Prototype

Prototype merupakan Teknologi yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dengan cepat tentang kebutuhan informasi pengguna. Tujuan dari prototype yang digunakan yaitu untuk mendapatkan representasi dari pemodelan aplikasi yang akan dilakukan. Perancangan awal webiste berupa laporan risalah perjalanan dinas yang kemudian dievaluasi oleh pegawai[4]. Prototype secara umum dibagi menjadi 2 macam, antara lain:

1. Low-fidelity

Low-fidelity adalah prototipe yang tidak terlihat seperti produk akhir. Low-fidelity berguna karena proses pembuatannya sederhana dan murah, dapat diubah dengan cepat dan fleksibel jika diperlukan, dan lebih banyak ide dan alternatif desain dapat dieksplorasi [5].

2. High-fidelity

High-fidelity merupakan detail desain yang sudah akurat. Template sudah menyertakan gambar dan teks asli, serta menu interaktif. Itu sudah memiliki warna, ukuran, jarak dan bentuk elemen yang dieksekusi dengan presisi dan akurasi bahkan dalam detailnya.

B. System informasi

Sistem informasi adalah kombinasi teknologi informasi dan aktivitas manusia yang mendukung operasi dan manajemennya. Bagian dari sistem informasi ini meliputi perangkat keras, perangkat lunak, telekomunikasi, database, manusia, dan proses. Suatu sistem informasi terdiri dari banyak komponen (manusia, komputer, teknologi informasi dan proses kerja), beberapa di antaranya diproses (data menjadi informasi) dan dirancang untuk mencapai suatu tujuan[6].

C. Unified Modelling Language

Unified Modelling Language merupakan salah satu bahasa standar industri yang banyak digunakan untuk definisi, analisis, desain, dan deskripsi arsitektur persyaratan dalam pemrograman berorientasi objek. Salah satu metode pemodelan yang termasuk dalam Unified Modelling Language adalah use case diagram.

Use case diagram merupakan metode yang digunakan untuk meningkatkan fungsionalitas software ataupun aplikasi untuk mengidentifikasi persyaratan fungsional sistem. Dimana use case diagram sendiri merupakan cara deskripsi yang menunjukkan hubungan antara pengguna dengan sistem yang dirancang. Representasi skema yang dihasilkan dibuat dengan cara yang sederhana, dirancang untuk memudahkan pengguna membaca data yang disediakan. Diagram use case menekankan apa yang dilakukan sistem, bukan bagaimana melakukannya [2].

D. Surat Perintah Tugas

Surat Tugas merupakan dokumen resmi yang diberikan oleh petugas yang berwenang kepada pejabat atau pegawai lainnya yang ditunjuk yang merinci tindakan yang akan diambil. Perintah kerja digunakan untuk menyelesaikan tugas pada waktu tertentu. kunjungan lapangan ke pedesaan maupun perjalanan dinas lainnya [3]. DRisalah perjalanan dinas pada dasarnya yaitu kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh seseorang maupun berkelompok atas nama perusahaan, badan, lembaga atau organisasi tempatnya bekerja (berdasarkan konvensi) harus menempuh jarak yang jauh. Diberikan sebagai acuan bagi penerima tugas untuk melakukan perjalanan dinas.

E. Website

Situs web adalah kumpulan halaman web terkait untuk menampilkan informasi, misalnya, teks, gambar, animasi, suara, atau kombinasinya, yang dihosting di server web dan dapat diakses publik melalui Internet. Sederhananya, website yaitu kumpulan folder dan file yang berisi banyak perintah dan fungsi-fungsi penting seperti ini keterlihatan, kapasitas penyimpanan data [7]. Yang menggunakan protokol HTTP (Hypertext Transfer Protocol) dan dapat diakses melalui perangkat lunak yang disebut browser.

F. Balsamiq

Balsamiq merupakan aplikasi yang menyediakan maket desain kepada desainer, di mana model adalah model struktur atau alat, baik dalam ukuran penuh atau miniatur, untuk pembelajaran, presentasi, pengujian desain, promosi, dan lain-lain. Balsamiq Mockup memudahkan pembuatan antarmuka pengguna. Karena Balsamiq Mockup menyediakan alat yang memudahkan pembuatan prototipe aplikasi yang akan di buat. Perangkat lunak ini berfokus pada apa yang diinginkan pengguna dalam gambar mereka dan fitur apa yang mereka butuhkan [8].

G. Wireframe

Wireframe adalah kerangka sederhana untuk menghubungkan komponen di dalamnya. Dari perspektif desain visual, desain wireframe tidak lebih dari susunan kotak atau kotak tempat dapat menampilkan elemen foto atau menempatkan teks. Wireframes digunakan untuk menyederhanakan organisasi konten dan pengalaman pengguna. Ini memungkinkan untuk menentukan hierarki data dalam desain pengguna. Dengan cara ini, pengguna dapat memahami struktur struktur data selama perencanaan dan menyesuaikannya dengan model data yang diinginkan [9].