

BAB II

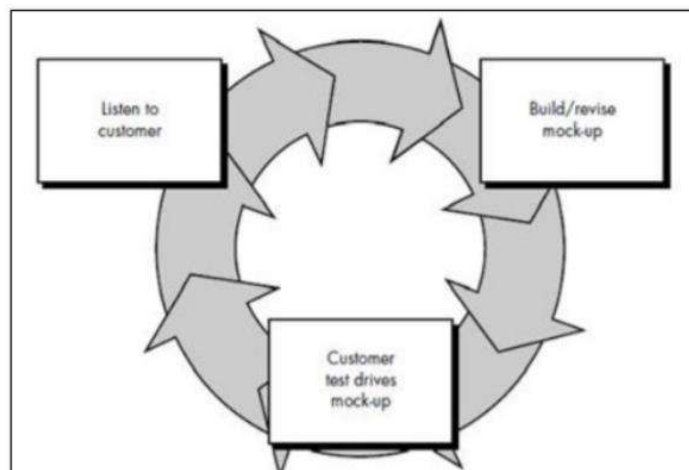
LANDASAN TEORI

A. Model *Prototype*

Prototype didefinisikan sebagai alat yang memberikan ide bagi pembuat maupun pemakai potensial tentang cara sistem berfungsi dalam bentuk lengkapnya, dan proses untuk menghasilkan sebuah *prototype* disebut *prototyping* [6].

Prototyping merupakan proses pembuatan model sederhana *software* yang memungkinkan pengguna memiliki gambaran dasar tentang program yang direncanakan. *Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan *software* yang banyak digunakan [7].

Metode *prototype* digunakan dimaksudkan untuk mendapatkan representasi dari pemodelan aplikasi yang akan dibuat. Sistem dengan model *prototype* memungkinkan pengguna agar mengetahui seperti apa tahapan sistem dibuat sehingga sistem mampu beroperasi dengan baik [6].



Gambar 2. 1 Model *Prototype*

B. *Website*

Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang berisi informasi yang disimpan diinternet yang bisa diakses atau dilihat melalui

jaringan internet pada perangkat-perangkat yang bisa mengakses internet itu sendiri seperti komputer [8].

C. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan startegi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu. Sistem informasi manajemen merupakan data/informasi yang disimpan dan dikelola pada sebuah sistem komputerisasi, sistem informasi manajemen dapat diterapkan di Lembaga pemerintahan, Lembaga Pendidikan dan Perusahaan untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi proses kerja di tempat tersebut [9].

D. *Whistleblowing System*

Whistleblowing adalah pengungkapan tindakan ilegal dan tidak etis oleh suatu anggota organisasi atau mantan anggota organisasi tersebut kepada orang atau organisasi yang dapat melakukan investigasi terhadap tindakan-tindakan tersebut. Atau pengungkapan informasi yang dilakukan seseorang yang ada pada organisasi pada suatu pihak tertentu sebagai efek terjadinya pelanggaran, kejahatan, ataupun penyelewengan [10].

Whistleblowing system adalah suatu sistem yang memudahkan seorang pelapor (*whistleblower*) untuk menyampaikan informasi atas tindakan ilegal yang terjadi di dalam lingkup organisasi publik yang dapat merugikan organisasi tersebut [10].

E. UML (*Unified Modeling Language*)

UML adalah suatu standar Bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. Adapun diagram yang bisa digunakan sebagai berikut ini:

1. *Use Case Diagram*

Diagram *use case* merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk memperlihatkan interaksi antar pengguna sistem dengan sistem. Masing-masing *use case* terdapat aktor utama yang meminta sistem untuk memberi sebuah layanan. Aktor yang bertujuan akan dipenuhi oleh *use case* disebut dengan aktor utama. Selain itu terdapat beberapa aktor lain yang berinteraksi dengan sistem saat menjalankan *use case* [11].

2. *Class Diagram*

Class diagram adalah tampilan yang berupa beberapa kelas dan paket dalam suatu sistem atau perangkat lunak dan masing-masing kelas tersebut saling berkaitan, *Class diagram* juga menggambarkan keadaan (Atribut/property) suatu sistem [11].

3. *Activity Diagram*

Activity diagram untuk menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas sistem yang dapat dilalukan oleh sistem, bukan apa yang dilakukan actor [11].

4. *Sequence Diagram*

Sequence diagram untuk membantu dalam memahami persyaratan sistem baru, mendokumentasikan proses dan memvisualisasikan skenario teknis saat sistem sedang dijalankan, sehingga pengguna dapat memahami dan memprediksi bagaimana suatu sistem akan berperilaku [12].