

BAB II

LANDASAN TEORI

A. WEBSITE

Website adalah kumpulan halaman web yang saling berhubungan dan semua file saling berhubungan. Web terdiri dari halaman atau halaman dan halaman yang disebut homepage. Beranda ada di bagian atas dengan halaman terkait di bawahnya. Biasanya, setiap halaman di bawah homepage berisi hyperlink.

Website adalah fasilitas internet yang menghubungkan dokumen secara lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada sebuah website disebut halaman web dan link pada sebuah website memungkinkan pengguna untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya (hypertext), baik antar halaman yang tersimpan di server yang sama maupun server di seluruh dunia. Halaman dapat diakses dan dibaca melalui browser seperti Google Chrome, Mozilla Firefox dan lain-lain [4].

B. USER INTERFACE

UI harus menghubungkan berbagai informasi antara pengguna dan sistem operasi, agar komputer dapat digunakan. Antarmuka menerima jawaban dari pengguna kemudian sistem pakar mencari dan mencocokkannya ke dalam aturan sehingga diperoleh suatu kesimpulan. Jadi antarmuka menerima masukan berupa jawaban dari pengguna dan mengubahnya menjadi bentuk yang dapat diterima oleh sistem. *User Interface* yaitu penggunaan program dan berinteraksi. Dalam UI memiliki fungsi untuk menyalurkan informasi antara user dan sistem operasi. Jenis *User Interface* ada dua yaitu:

1. Graphical User Interface (GUI)

Jenis penghubung yang berguna untuk saling mempengaruhi sistem operasi melalui beberapa gambar, garis dan menggunakan *device* petunjuk seperti *mouse*.

2. Command Line Interface (CLI)

Dengan program ini, pengguna dapat memberikah perintah dalam bentuk teks dan memberikan intruksi pada komputer untuk kegiatan tertentu[5].

C. PROTOTYPE

Dalam proses merancang model menggunakan *software* dimana pengguna dapat mempunyai gambaran dasar tentang *program* dan tindakan pengujian awal. *Prototyping* memberikan meningkatkan untuk saling terhubung dalam proses pembuatan sehingga mempermudah *developer* untuk pemodelan perangkat yang dibuat. *Prototype* sebagai alat bantu komunikasi dengan user yang bergabung dalam pembuatan produk[6].

D. FIGMA

Figma adalah aplikasi desain UI dan UX yang dapat digunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain[7].