

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan

Johan Redström (2017) mengartikan perancangan yaitu tentang menyusun dan merencanakan dalam pikiran, untuk suatu tujuan atau fungsi tertentu. Lebih lanjut, ia menggambarkan proses desain sebagai ruang yang mencakup segala sesuatu mulai dari apa itu desain — kekhasan suatu produk — hingga pengembangan proyek, program, dan proposisi tentang sesuatu yang mungkin — sebuah paradigma — hingga tindakan mendesainnya. Sedangkan pendapat Soetam Rizky (2011) perancangan merupakan proses merumuskan apa yang akan dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik, dan melibatkan deskripsi detail arsitektur dan komponen, serta kendala yang akan dihadapi di sepanjang operasi penerapannya.

Perancangan menjadi dasar dalam disiplin ilmu, itu dikonseptualisasikan secara berbeda di masing-masing bidang, misalnya desain sebagai seni; desain sebagai ilmu terapan; desain seperti menggambar, membuat sketsa, membuat prototipe, membentuk; dan perancangan sebagai sarana untuk mengubah pengetahuan.

2.2. Sistem Informasi

Menurut O'Brien (2005), sistem informasi adalah kombinasi terorganisir dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi dan database yang digunakan untuk mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi. Dari apa yang ahli ini pahami tentang sistem informasi, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan komponen buatan manusia yang, ketika dijalankan, akan menginformasikan pengambilan keputusan.

2.3. *Unified Modelling Language (UML)*

Menurut Rosa A.S. M. Salahuddin (2015), *Unified Modelling Language (UML)* adalah bahasa yang digunakan untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek, Menurut Yadanur (2012) UML merupakan suatu bahasa yang standar digunakan dalam membangun suatu sistem. UML terdiri dari 13 diagram diantaranya use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram.

2.4. Graphical User Interface

Menurut Suman (2014), antarmuka pengguna grafis atau Graphical User Interface yang dapat disingkat GUI, adalah antarmuka program yang bertindak sebagai media interaksi antara pengguna dan perangkat lunak. Dapat disimpulkan bahwa GUI merupakan komponen visual yang berperan sebagai perantara antara pengguna dengan perangkat lunak, sehingga GUI ini dapat menampilkan informasi kepada pengguna.

2.5. Power Designer Portable

Power Designer Portable adalah aplikasi atau alat untuk mengelola dan merencanakan strategi atau transformasi bisnis yang sangat kompleks. Alat ini dirancang untuk menangkap lapisan arsitektur dan persyaratan dalam bentuk pemodelan data dan manajemen metadata.

2.6. WordPress

WordPress adalah perangkat lunak sistem manajemen konten (CMS) bersifat *open-source* yang digunakan untuk membangun, memodifikasi, dan memelihara situs web. Dalam istilah teknis, WordPress ditulis dalam PHP dan dijalankan pada database MySQL atau MariaDB. Selain itu, WordPress mempunyai fitur-fitur antara lain plugin dan tema.