

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Informasi

Mulyanto (2009:16), “Informasi merupakan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut”.

Sutabri (2012:29), “Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan”.

2.1.1 Konsep Dasar Informasi

Informasi merupakan hasil dari pengolahan yang di sajikan secara tepat dan akurat. Sumber dari informasi adalah data, data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal atau data item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata kejadian-kejadian (*event*). Kejadian adalah suatu yang terjadi pada saat tertentu yang menyangkut perubahan nilai yang disebut transaksi. Sedangkan kesatuan nyata adalah berupa suatu objek yang nyata dan terjadi pada saat kejadian berlangsung. Data juga dapat diartikan suatu yang perlu diolah terlebih dahulu untuk mendapatkan suatu informasi. Menurut Jogiyanto Hartono (2005:10) kualitas informasi yang di harapkan tergantung 4 (empat) hal pokok antara lain :

- Akurat

Akurat mempunyai arti informasi yang dihasilkan harus bebas dari kesalahan-kesalahan, yang tidak biasa, tidak menyesatkan dan menceminkan maksudnya.

- Tepat waktu

Tepat waktu berarti informasi yang disampaikan ke penerima tidak terlambat, karena informasi adalah landasan untuk mengambil suatu keputusan. Untuk itu diperlukan suatu teknologi untuk dan mengirim dengan cepat dan tepat.

- Relevan

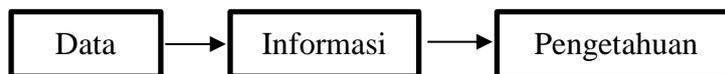
Berarti informasi mempunyai manfaat dan berguna bagi pemakainya. Karena batas relevansi seseorang berbeda, maka informasi bisa dikatakan berguna jika benar-benar berguna dan dibutuhkan pemakainya.

- Aman

Aman berarti informasi harus terbebas dari penyadapan oleh pihak orang yang tidak berwenang dalam penggunaan informasi tersebut.

2.1.2 Hirarki Informasi

Informasi memiliki urutan atau tingkatan yang disebut sebagai hirarki makna informasi, yaitu tingkatan informasi dilihat dari kegunaan atau asas manfaatnya.



Gambar 2.1 Blok Diagram Informasi

(Sumber : Jogiyanto Hartono (2005:9))

Dari gambar diatas, menurut Jogiyanto Hartono (2005:9) terjadi 3 bagian utama, antara lain :

1. Data, yaitu gambaran dari suatu kejadian nyata.
2. Informasi, yaitu suatu hasil dari pengolahan data yang memiliki nilai guna bagi penerima yang membutuhkan.
3. Pengetahuan, yaitu nilai lebih yang didapat dari sebuah informasi.

2.2 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten PALI

2.2.1 Visi

Terwujudnya pembangunan destinasi budaya dan pariwisata yang maju menuju Pali “Serasi Nia”.

2.2.2 Misi

1. Melindungi, memelihara, dan memanfaatkan peninggalan sejarah dan kepurbakalaan di Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir.
2. Mengembangkan dan melestarikan keragaman budaya, seni, dan perfilman.
3. Meningkatkan citra kabupaten PALI sebagai destinasi wisata yang kondusif, agamis, nyaman, indah, dan aman.
4. Meningkatkan citra kabupaten PALI melalui promosi pemasaran dalam negeri dan luar negeri.
5. Meningkatkan daya tarik wisata candi bumi ayu sebagai destinasi pariwisata unggulan di Sumatera Selatan.

6. Meningkatkan kuantitas dan kualitas SDM bidang kebudayaan dan kepariwisataan.
7. Meningkatkan pengembangan kebudayaan dan pariwisata sebagai sentra ekonomi masyarakat yang merata.
8. Meningkatkan ekonomi kreatif dan inovatif berbasis seni budaya serta IPTEKS.

2.3 Pengertian Web dan Website

A. Rozi (2008 : 21) menyatakan “WWW (*World Wide Web*) atau yang biasa disebut *web* adalah layanan penyajian informasi di internet. *Web* merupakan layanan internet yang paling populer saat ini. *Web* artinya suatu sistem di internet yang memungkinkan siapapun agar bisa menyediakan informasi. Dengan menggunakan teknologi tersebut, informasi dapat diakses selama 24 jam dalam satu hari dan dikelola oleh mesin.

Website adalah kumpulan dari beberapa halaman *web* dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain dipersentasikan dalam bentuk *hypertext* dan dapat diakses oleh perangkat lunak yang disebut dengan *browser*. Informasi pada sebuah *website* pada umumnya di tulis dalam format HTML. Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis (dalam format GIF, JPG, PNG, dll), suara (dalam format AU, WAV, dll), dan objek multimedia lainnya (seperti MIDI, *Shockwave Quicktime Movie, 3D World, dll*).

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page* dan *link* dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu *page* ke *page* lain (*hyper text*), baik diantara *page* yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. *Pages* diakses dan dibaca melalui *browser* seperti *Netscape Navigator* atau *Internet Explorer* berbagai aplikasi *browser* lainnya.

2.3.1 Pengertian Home Page

Home Page adalah suatu halaman depan dari sebuah *website*. Ketika pertama kali mengakses suatu alamat *website* maka biasanya akan langsung menuju ke halaman depan (*home page*) *website* tersebut.

2.3.2 Pengertian *Layout*

Layout merupakan proses penataan tata letak atau pengaturan objek-objek yang terdapat dalam suatu halaman, sedangkan desain merupakan proses imajinasi dan kreasi seseorang di dalam mengekspresikan dan menciptakan suatu keindahan, ini tentunya memerlukan estetika dan cita seni yang tinggi.

Layout meliputi penyusunan dan pembagian tempat dalam suatu halaman. Tata letak dan susunan yang baik dapat membuat tampilan halaman lebih menarik, rapi dan seimbang, sehingga enak di lihat dan mudah di baca. Secara umum ada lima *layout* yang digunakan dalam halaman *web*, yaitu :

1. Model *Top Index*
2. Model *Buttom Index*
3. Model *Left Index*
4. Model *Split*
5. Model *Alternatif Index*

2.3.3 Rekayasa *Web*

Di dalam membuat dan pemeliharaan suatu *website* tidak selalu dimulai dari awal, namun kita dapat melihat dan mencontoh *website* yang sudah ada sebelumnya, dengan menambah fungsi-fungsi yang baru yang diperlukan sehingga dapat memberikan suatu yang baik dari *website* yang sudah ada. Proses ini sangat dikenal dengan rekayasa *web* (*web engineering*). Adapun hal-hal yang harus diperhatikan sebelum melakukan rekayasa *web* antara lain yaitu :

1. *Correct*, berfungsi benar dan bebas kesalahan.
2. Pada kenyataannya sebelum *website* yang *correct* sulit di definisikan, suatu site mungkin benar, tetapi user tidak melihat secara benar.
3. *Maintainable*, *website* dapat dirubah secara mudah.
4. *Portable*, dapat dijalankan pada multi *platforms* (*browser* dan *server*).
5. *Scalable*, dapat diperbesar guna lebih banyak melayani pengguna.
6. *Reusable*, dapat digunakan kembali.
7. *Robust* dan *reliable*, yaitu dapat diandalkan.
8. *Efficient*, performa yang baik dari *website*.
9. *Well Documented*, terdokumentasi dengan baik.

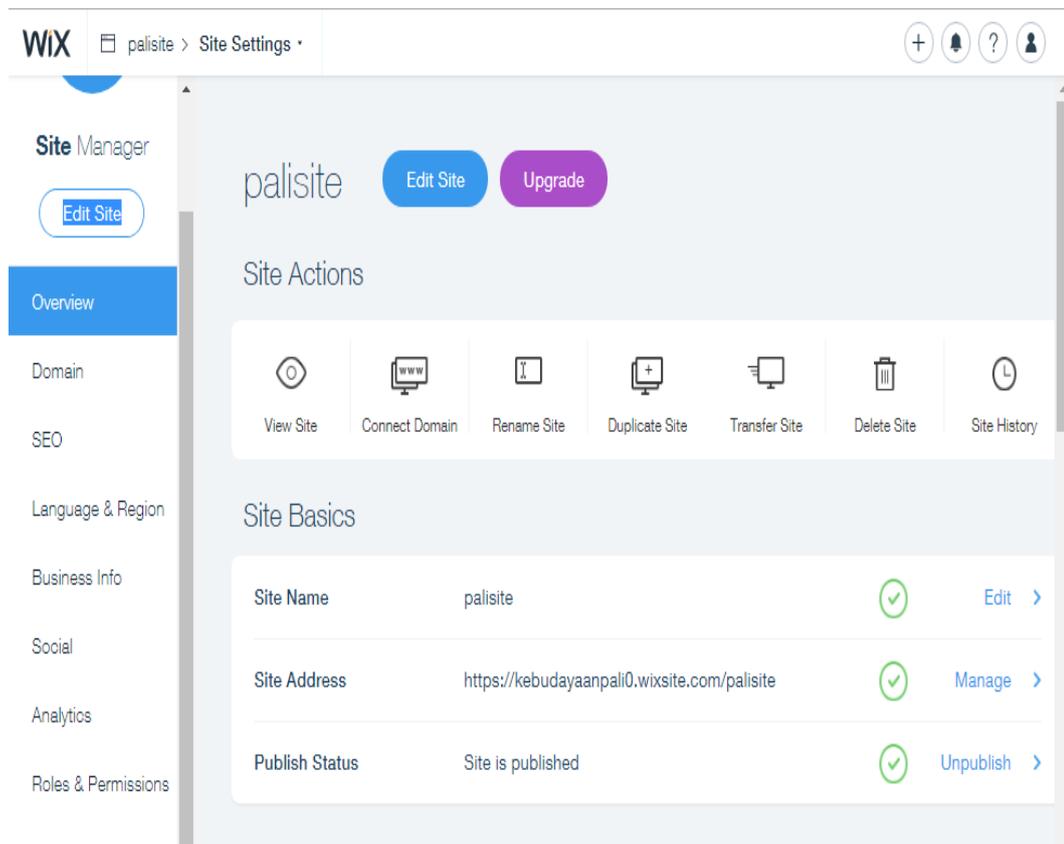
2.4 Wix.com

Wix.com adalah media pembuatan *web / web builder* gratis yang berbasis *flash*. *Wix* memiliki banyak pilihan jenis *website* yang akan dibuat. Seperti jenis musik, *fashion*, *online shop*, dan masih banyak lagi. Dengan membuat akun pengguna bisa membuat *web* yang sudah ada *template* nya. Dengan *drag & drop*, pengguna tinggal mencari *template* yang diinginkan. *Wix* tidak perlu menggunakan coding program. *Wix* ini cocok digunakan untuk berbagai keperluan seperti membuat portofolio, pembuatan profil perusahaan kecil, *online shop*, dll.

2.4.1 Menu dan Fasilitas pada Wix.com

1. Halaman *Site Manager*

Pada Halaman *Site Manager* ini terdapat beberapa menu yang digunakan untuk pengaturan nama *Website*, Domain *Website*, Bahasa, dan Menu *upgrade* akun *wix.com*.



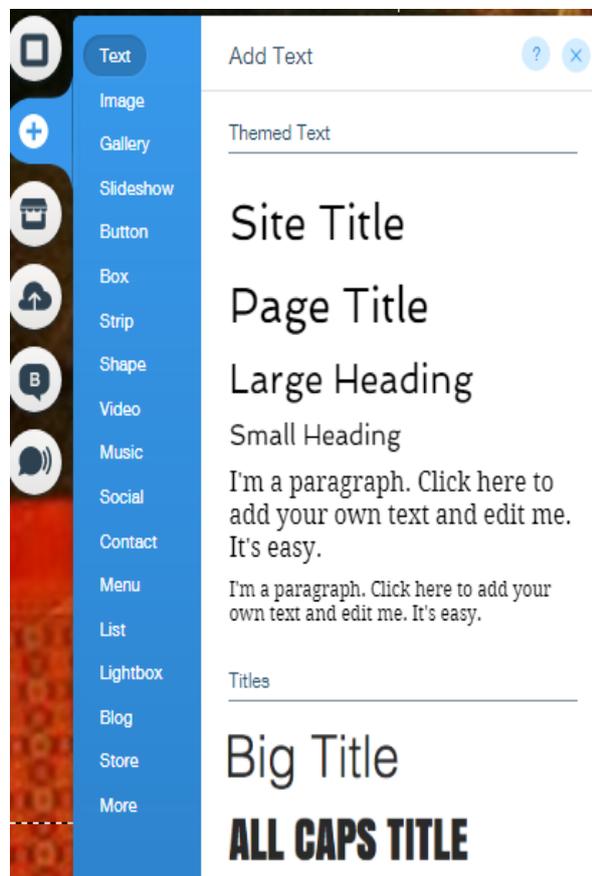
Gambar 2.2 Halaman *Site Manager* Wix.com

2. Halaman *Layout Website Editor*

Halaman ini merupakan halaman inti dari *wix.com*, karena pada halaman ini pengelola bisa melakukan *editing* dan desain untuk *layout* atau tampilan halaman pada *website* yang akan digunakan. Terdapat beberapa fungsi pada Halaman *Layout Website Editor* ini, yaitu :

a. Fungsi “Add”

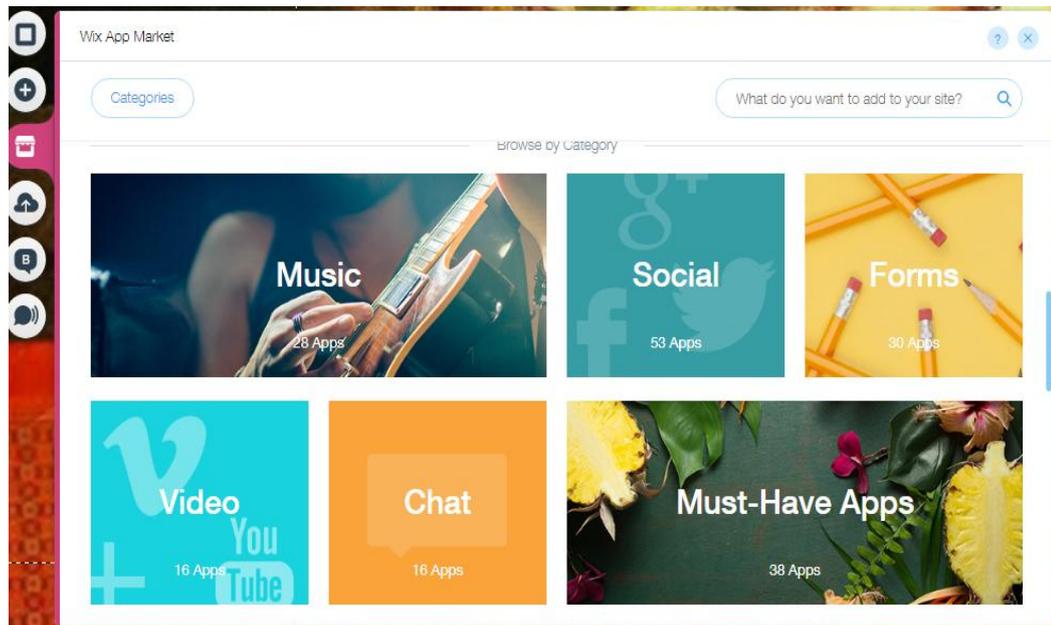
Pada Fungsi *Add* ini digunakan untuk menambahkan konten yang akan ditampilkan pada halaman *website*, seperti menambahkan teks, gambar, galeri, *slideshow*, video, Musik, kontak, dan sebagainya.



Gambar 2.3 Fungsi *Add* pada *wix.com*

b. *Wix App Market*

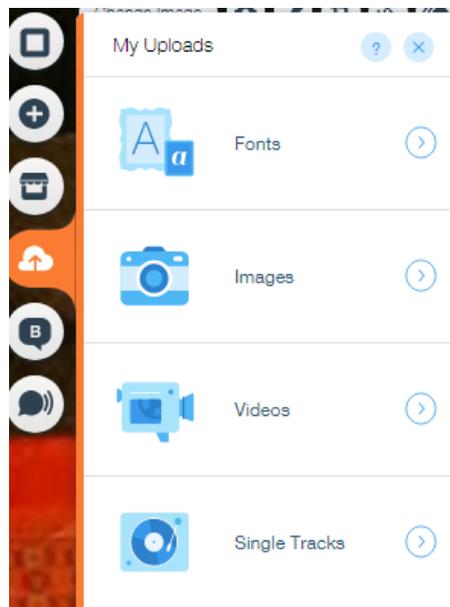
Pada fungsi ini digunakan untuk menambahkan beberapa aplikasi penunjang yang akan digunakan pada halaman *website*, seperti aplikasi sosial formulir, chat, dan sebagainya.



Gambar 2.4 Fungsi *Wix App Market*

c. *My Upload*

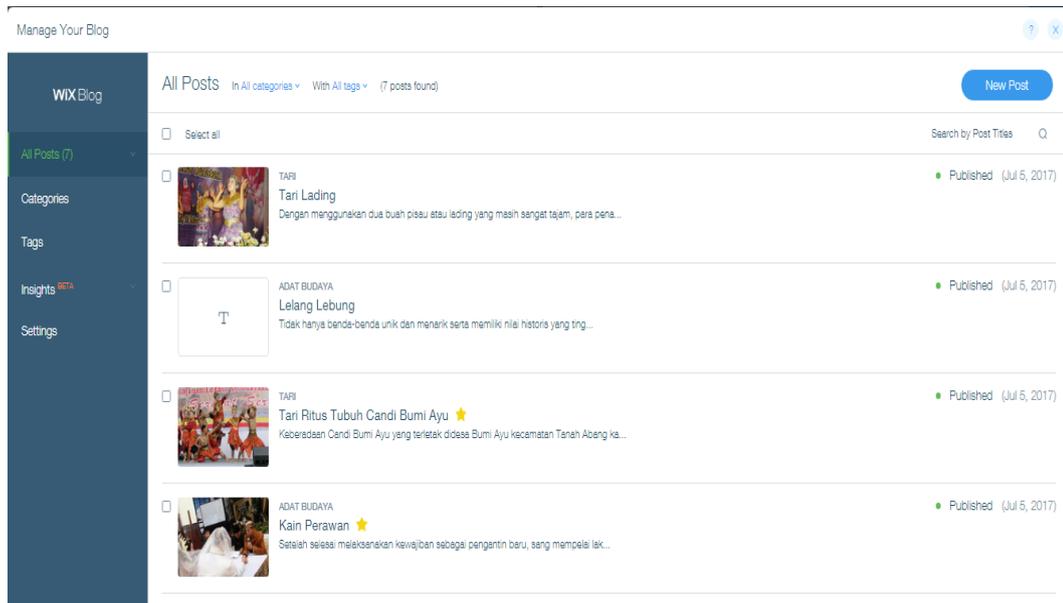
Pada fungsi ini digunakan untuk menambahkan file yang akan digunakan pada *website*, seperti menambahkan bentuk huruf, gambar, video, musik, dan dokumen.



Gambar 2.5 Fungsi *My Upload*

d. Halaman *Blog Manager*

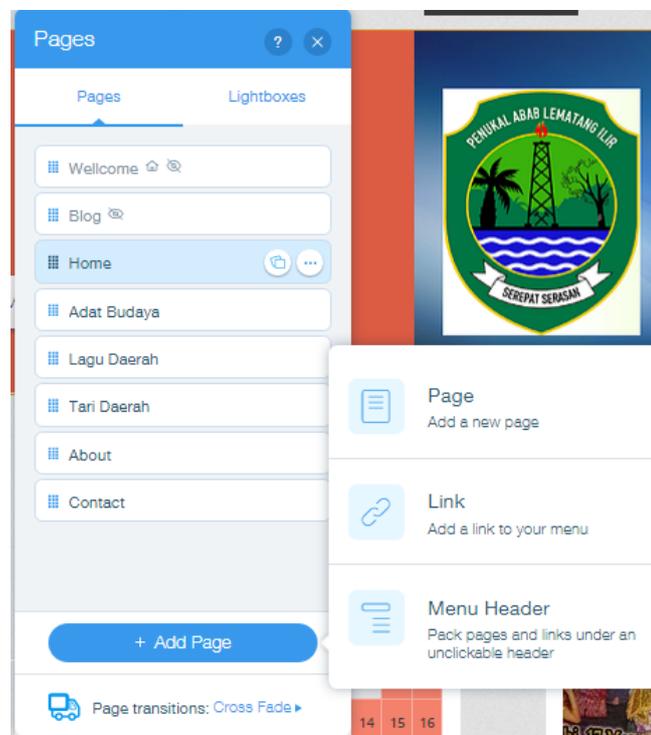
Halaman *blog manager* ini berfungsi sebagai tempat mengelola blog dan berita ataupun artikel harian yang akan diposting oleh admin ke *website*.



Gambar 2.6 Halaman Blog *Manager*

e. *Page Website Manager*

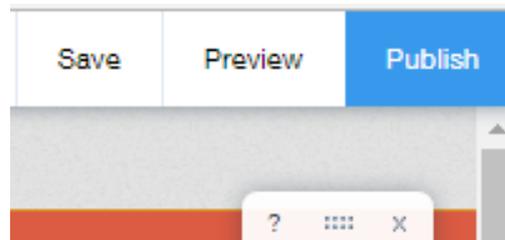
Fungsi ini digunakan untuk mengatur jumlah menu dan halaman yang nantinya akan digunakan pada tampilan *website*.



Gambar 2.7 Page Website *Manager*

f. Fungsi Simpan dan Publikasi

Fungsi ini digunakan untuk menyimpan *layout website* yang sedang atau telah selesai dibuat dan mempublikasi kan *website* yang telah selesai dibuat.



Gambar 2.8 Fungsi Simpan dan Publikasi

2.5 Adobe Photoshop

Adobe photoshop sebuah program untuk pemrosesan grafik raster yang mendukung banyak format grafis. Adobe photoshop memungkinkan untuk membuat gambar baru dan mengedit gambar. Adobe photoshop digunakan untuk membuat gambar fotorealistik untuk bekerja dengan gambar berwarna scan, *retouching*, koreksi warna, transformasi grafik, pemisahan warna, dan lain-lain. Aplikasi adobe photoshop merupakan program aplikasi pengolah *image* atau gambar bitmap. *Image* atau gambar Bitmap yang sering disebut Raster, merupakan gambar yang dibentuk dari grid-grid warna. Grid ini adalah elemen dasar dari sebuah *image* atau gambar yang disebut *pixel* atau *picture elements* (Boediman, 1995).

2.5.1 Toolbox pada Adobe Photoshop

Toolbox adalah sebuah bagian terpenting dalam photoshop karena setiap pengerjaan *project* menggunakan photoshop akan sering berinteraksi dengan *toolbox* untuk membantu dalam mendesain suatu gambar. Adapun fungsi pada bagian – bagian *toolbox* dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 2.1 Fungsi Toolbox pada Adobe Photoshop

Tool	Fungsi
Move Tool (V)	Untuk menggeser atau memindahkan layer
Retangular Marquee Tool (M)	Untuk membuat seleksi berbentuk kotak
Eliptical Marquee Tool	Untuk membuat selesksi berbentuk lingkaran

Single Row Marquee Tool	Untuk membuat seleksi berbentuk persegi panjang vertikal
Single Coloum Marquee Tool	Untuk membuat seleksi berbentuk persegi panjang horizontal
Lasso Tool	Untuk membuat seleksi bebas sesuai pergerakan mouse
Poligonal Lasso Tool	Untuk membuat seleksi bebas sesuai pergerakan mouse
Magnetic Lasso Tool	Untuk membuat seleksi sesuai warna pada image
Magic Wand Tool (W)	Untuk membuat seleksi pada satu warna yang diinginkan dengan toleransi warna bisa ditentukan
Quick Selection Tool (W)	Untuk membuat seleksi pada satu warna yang diinginkan dengan toleransi warna bisa disesuaikan
Crop Tool (C)	Untuk memotong lembar kerja
Slice Tool	Untuk membuat bagian potongan dari gambar
Slice Select Tool	Untuk memilih bagian potongan gambar yang akan digunakan
Spot Healing Brush Tool	Untuk meng-kloning bagian gambar tertentu
Healing Brush Tool	Untuk meng-kloning bagian gambar dengan <i>source</i> yang ditentukan
Patch Tool	Untuk meng-kloning bagian gambar dengan <i>source</i> serupa <i>masking</i> atau seleksi
Ready Eye Tool	Untuk menghilangkan <i>read eye</i>
Brush Tool	Untuk mewarnai
Pencil Tool	Untuk mewarnai serupa dengan pensil

Clone Stamp Tool	Untuk membuat <i>cloning</i> dengan <i>pattern</i> yang disediakan
Pattern Stamp Tool	Untuk membuat <i>cloning</i> dengan <i>pattern</i> yang telah disediakan
History Brush Tool	Untuk mengembalikan <i>object</i> yang telah dihapus
Eraser Tool	Untuk menghapus
Background Eraser Tool	Untuk menghapus <i>background</i>
Dodge Tool	Untuk membuat gambar agak memutih
Sponge Tool	Untuk membuat gambar agak keabu-abuan
Pen Tool	Untuk membuat <i>path</i> dengan <i>toll pen</i>
Freeform Pen Tool	Untuk membuat <i>path</i> dengan pergerakan bebas
Horizontal Type Tool	Untuk membuat teks horizontal
Vertikal Type Tool	Untuk membuat teks vertikal
Horizontal Type Mask Tool	Untuk membuat sebuah <i>masking</i> atau seleksi dengan teks berbentuk horizontal
Vertikal Type Mask Tool	Untuk membuat sebuah <i>masking</i> atau seleksi dengan teks berbentuk vertikal
Rectangle Tool	Untuk membuat bidang kotak atau persegi
Rounded Retangle Tool	Untuk membuat bidang sisi tumpul
Elipse Tool	Untuk membuat bidang bulat atau lonjong
Polygon Tool	Untuk membuat bidang <i>polygonal</i> bersegi yang bisa diatur
Line Tool	Untuk membuat bidang garis
Custom Shape Tool	Untuk membuat <i>cloning</i>

2.6 UML (*Unified Modelling Language*)

Shalahuddin (2013:133), UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

2.6.1 *Use Case*

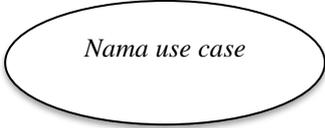
Shalahuddin (2013:155), "Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

Syarat penamaan pada use case adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada use case yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan use case.

1. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
2. Use case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

Berikut simbol dan fungsi dari use case diagram :

Tabel 2.2 Simbol Diagram *Use Case*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case.

2.	<p>Aktor / <i>actor</i></p>  <p>Nama aktor Nama_interface</p>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor</p>
3.	<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	<p>Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor</p>
4.	<p>Ekstensi / <i>extend</i></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan, misal arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan; biasanya <i>use case</i> yang menjadi <i>extend</i>-nya merupakan jenis yang sama dengan <i>use case</i> yang menjadi induknya</p>
5.	<p>Generalisasi/<i>generalization</i></p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya, misalnya: Arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang menjadi generalisasinya (umum)</p>

6.	Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i> <code><<include>></code> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> .
----	---	--