

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Komite

Struktur organisasi komite atau committee organization adalah organisasi yang di dalamnya terdapat struktur komite yang bertanggungjawab merancang dan mengambil keputusan pada kegiatan tertentu yang tidak dapat dilakukan oleh struktur yang ada (Siswoyo & Meutia, 2020).

2.2 Website

2.2.1 HTML

HTML atau Hyper Text Markup Language merupakan sebuah bahasa pemrograman terstruktur yang dikembangkan untuk membuat laman website yang dapat diakses atau ditampilkan menggunakan web browser (peramban web) (Saputra, 2019).

2.2.2 CSS

CSS adalah singkatan dari Cascading Style-Sheet, sebuah pengembangan atas kode HTML yang sudah ada sebelumnya. Dengan CSS, kita bisa menentukan sebuah struktur dasar halaman web secara lebih mudah dan cepat serta irit size (Sanubari et al, 2020).

2.2.3 JavaScript

JavaScript adalah sebuah bahasa script dinamis yang dapat dipakai untuk membangun interaktifitas pada halaman-halaman HTML statis. Ini dilakukan dengan menanamkan blok-blok kode JavaScript di hampir semua tempat pada halaman web (Siahaan & Rismon, 2020).

2.2.4 PHP

PHP berasal dari kata “Hypertext Preprocessor”, yaitu bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML (Mundzir, 2020)

2.2.5 Bootstrap

Bootstrap adalah framework front-end yang intuitif dan powerful untuk pengembangan aplikasi web yang lebih cepat dan mudah. Bootstrap menggunakan HTML, CSS, dan Javascript (Jubilee, 2016).

2.3 MySQL



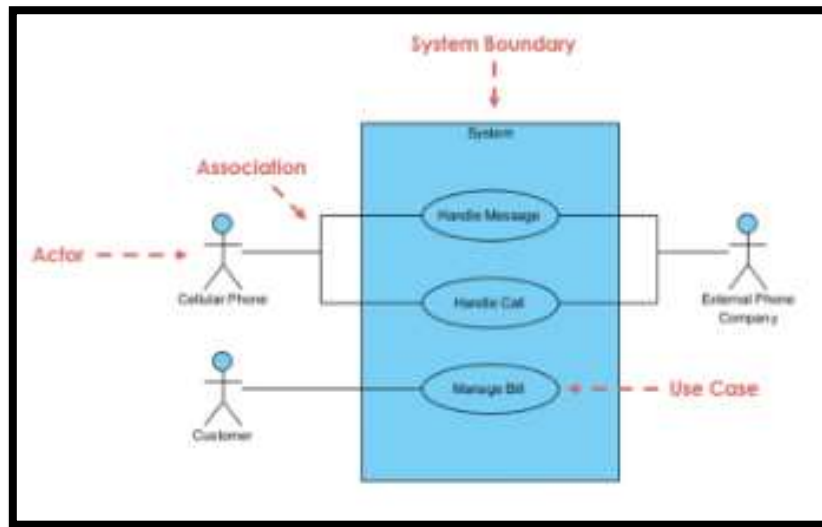
Gambar 2. 1 Tampilan Xampp

MySQL adalah database yang cukup terkenal karena hampir Sebagian besar aplikasi berbasis website seperti Wordpress, dilengkapi dengan MySQL. Selain itu, MySQL juga ditawarkan dalam berbagai versi, termasuk versi gratisan (Jubilee, 2020).

2.4 UML

Menurut Ary Budi Warsito dkk, Unified Modeling Language (UML) adalah himpunan struktur dan Teknik untuk permodelan desain program berorientasi objek (Alda, 2021).

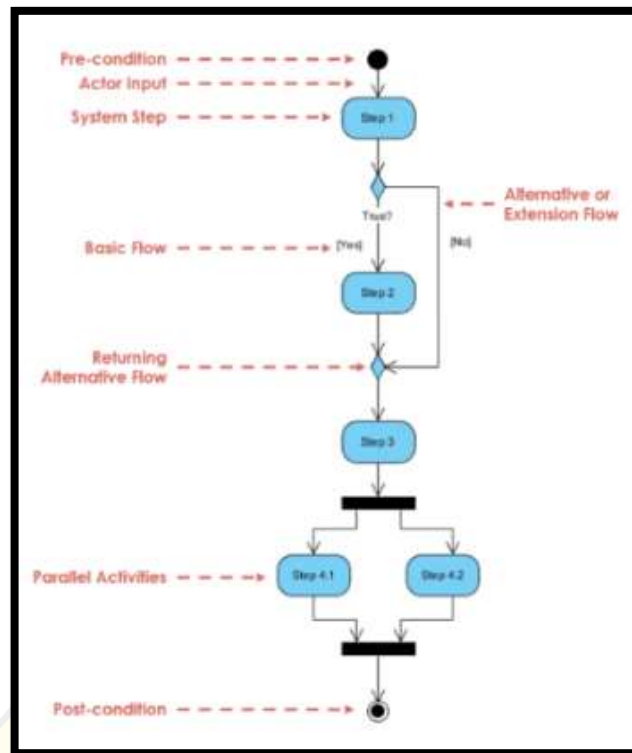
2.4.1 Use Case



Gambar 2. 2 Model Use Case Diagram (Harry & Lusida, 2020)

Use Case diagram pada UML adalah bentuk utama dari persyaratan sistem/perangkat lunak untuk program perangkat lunak baru yang kurang berkembang. Use Case menentukan perilaku yang diharapkan (apa) dan bukan metode yang tepat untuk mewujudkannya (bagaimana) (Harry & Lusida, 2020).

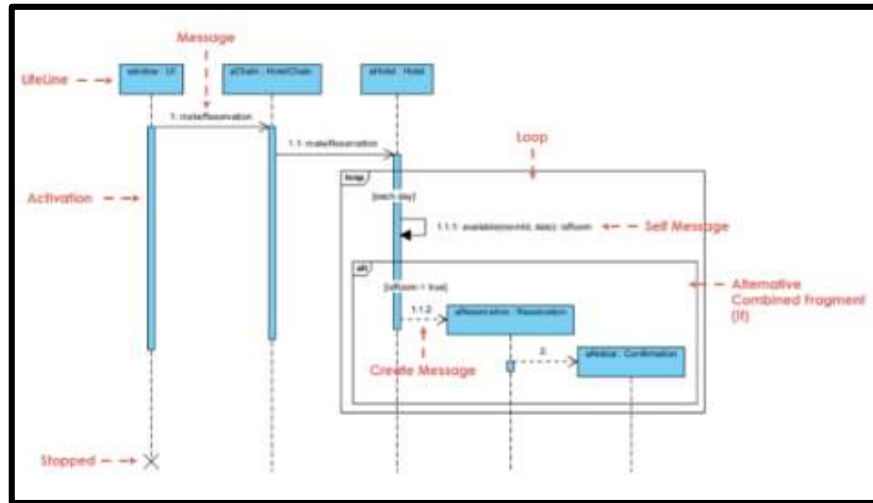
2.4.2 Activity



Gambar 2. 3 Model Activity Diagram (Harry & Lusua, 2020)

Activity diagram adalah representasi grafis dari alur kerja kegiatan dan Tindakan bertahap dengan dukungan untuk pilihan, iterasi, dan konkurensi. Ini menggambarkan aliran control dari sistem terget, seperti mengeksplorasi aturan bisnis yang kompleks dan operasi, menggambarkan use case juga proses bisnis (Harry & Lusua, 2020)

2.4.3 Sequence



Gambar 2. 4 Model Sequence Diagram (Harry & Lusua, 2020)

Sequence diagram memodelkan kolaborasi objek berdasarkan urutan waktu. Ini menunjukkan bagaimana objek berinteraksi dengan orang lain dalam scenario tertentu dari use case (Harry & Lusua, 2020)

2.5 Metode Penelitian

2.5.1 Profile Matching

Metode profile matching merupakan salah satu metode yang sederhana dalam system pendukung keputusan dengan membandingkan GAP antara nilai alternatif dan kriteria. Ada beberapa hal yang diketahui tentang analisis GAP, salah satu diantaranya adalah table nilai bobot GAP (Norfriansyah & Sarjon, 2017)

2.5.2 Multi Attribute Utility Theory (MAUT)

Metode Multi Attribute Utility Theory merupakan metode yang fundamental selain metode MFEP (Multi Factor Evaluation Process). Metode ini terlihat memiliki proses penyelesaian yang merupakan penggabungan metode Analytical Hierarchy Process (AHP) dan metode Simple Additive Weighting (DAW) (Mesran, 2019)