

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

2.1.1 Pengertian Perancangan

Langkah awal dalam membuat sebuah sistem adalah perancangan dari sistem tersebut. Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem (Nugroho F. E., 2016)

2.1.2 Pengertian Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna (Arifia, 2018).

2.1.3 Pengertian Aplikasi *Mobile*

Menurut Wahana Komputer (2014) “Aplikasi *Mobile* adalah aplikasi yang bisa digunakan secara berpindah-pindah tempat (*mobile*) sehingga bisa dinikmati di mana pun dan kapan pun” (Nugroho, Butar, & Mariskhana, 2019).

2.2. Teori Pendukung

2.2.1 Pengertian ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Marlinda dalam Tabrani (2014:35) menjelaskan bahwa, “ Model *Entity Relationship* merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam

basis data berdasarkan suatu persepsi bahwa *realword* terdiri dari *object-object* dasar yang mempunyai hubungan atau relasi antar *object-object* tersebut” (Muhamad & Aghniya, 2019).

2.2.2 Pengertian LRS (*Logical Record Structure*)

LRS Logical Record Structure terdiri dari *link-link* diantara tipe *record*. *Link* ini menunjukkan arah dari satu tipe *record* lainnya. Banyak *link* dari *Logical Record Structure* yang diberi tanda *field-field* yang kelihatan pada kedua *link* tipe *record*. Penggambaran *Logical Record Structure* mulai dengan menggunakan model yang dimengerti (Budi, 2018)

2.2.3 Pengertian UML (*Unifed Modeling Language*)

UML *Unifed Modeling Language* merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung seperti *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Desain Database*.

2.2.4 Pengertian PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*)

PHP adalah bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk mengembangkan web. Disebut bahasa pemrograman server side karena PHP diproses pada komputer server. (Irawan & Simargolang, 2018)

2.2.5 Pengertian HTML (*Hyper Text Markup Language*)

HTML merupakan sebuah kode scripting dan bukan merupakan program compiler maka untuk menulis kode program harus menggunakan editor, adapun editor yang dapat digunakan adalah Macromedia Dreamweaver, Front Page, Home Site atau Note pad sebagai editor standar windows. (Fridayanthie & Mahdiati, 2016)