

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Seni Rupa

Helmi (2020), Seni rupa adalah ungkapan gagasan dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan media dan penataan elemen serta prinsip-prinsip seni. Bisa dikatakan, seni rupa merupakan realisasi imajinasi yang tanpa batas. Seni rupa juga adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan untuk mengolah konsep titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Seni rupa dilihat dari segi fungsi dibedakan menjadi dua yaitu seni rupa murni dan seni rupa terapan, proses penciptaan seni rupa murni lebih menitik beratkan pada ekspresi jiwa semata misalkan lukisan, sedangkan seni rupa terapan proses pembuatannya memiliki fungsi tertentu misalnya kriya.

2.2 Pameran

galeri nasional (2020), pameran memiliki definisi “suatu kajian penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sampai dapat apresiasi oleh masyarakat”.

Pameran adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan memberikan gagasan dari sang seniman kepada public melalui media karya seninya. Melalui kegiatan tersebut, diharapkan akan terjadi komunikasi antara seniman yang mewakilkan oleh karya nya seninya dengan public sebagai apresiator.

Dalam kegiatan pameran ini dapat dilaksanakan secara individu maupun kelompok dengan adanya koordinasi kepantiaan yang dibentuk sebelumnya.

Definsi lain mengenai pameran adalah “sebagai salah satu sarana yang memenuhi sifat kodrati manusia, seperti keinginan untuk menonton, mengetahui”.Sementara itu, dalam arti sempit pameran dapat dilaksanakan sebagai “suatu pengaturan, penyusunan , penyajian benda-benda sedimikian rupa sehingga menimbulkan kesan penegertian tertentu bagi orang yang melihat nya.

2.3 Sistem

Susanto (2016), sistem adalah seperangkat unsur yang saling terikat dalam suatu antar relasi diantara unsur-unsur tersebut dengan lingkungan. Sedangkan menurut Anatol Rapoport, sistem adalah suatu kumpulan kesatuan dan perangkat hubungan satu sama lain dan Menurut L. Ackof, Sistem adalah setiap kesatuan secara konseptual atau fisik yang terdiri dari bagian-bagian dalam keadaan saling tergantung satu sama lainnya.

2.4 Informasi

Sutabri (2016), Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi sesuatu yang mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerimanya. Informasi juga bisa dapat dilihat, dibaca, didengar, dan disajikan dengan berbagai kemasan dan format sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara elektronik ataupun non elektronik yang dihasilkan, disimpan, dikelola, dikirim, dan diterima oleh orang lain.

2.5 Sistem Informasi

Fridayanthic dan charter (2016), Sistem Informasi adalah kegiatan dari prosedur yang diorganisasikan yang digunakan untuk menyediakan informasi pengambilan keputusan dan pengendalian didalam organisasi. Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.6 Metode RUP

Sukanto dan shalahudin (2017), *RUP (Rational Unified Process)* merupakan suatu metode rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai *best practises* yang terdapat dalam industri pengembangan perangkat lunak. Ciri utama metode ini adalah menggunakan *usecase driven* dan pendekatan iteratif untuk siklus pengembangan perangkat lunak.

2.6.1 Tahapan Metode RUP

Andre rahajo (2018) Dalam pengembangannya metode RUP memiliki beberapa

tahapan yang berurut yaitu:

1. *Inception*

merupakan tahap untuk mengidentifikasi sistem yang akan dikembangkan. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain mencakup analisis sistem existing, perumusan sistem target, penentuan arsitektur global target, identifikasi kebutuhan, perumusan persyaratan (fungsional, performansi, keamanan, GUI, dll), perumusan kebutuhan pengujian (level unit, integrasi, sistem, performansi, fungsionalitas, keamanan, dll), UML diagram, dan pembuatan dokumentasi.

2. *Elaboration*

merupakan tahap untuk melakukan desain secara lengkap berdasarkan hasil analisis pada tahap inception. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain mencakup pembuatan desain arsitektur subsistem (architecture pattern), desain komponen sistem, desain format data (protokol komunikasi), desain database, desain user interface, pemodelan diagram UML(diagram sequence, class, component, deployment, dll.), dan pembuatan dokumentasi.

3. *Construction*

merupakan tahap untuk mengimplementasikan hasil desain dan melakukan pengujian hasil implementasi. Pada tahap awal construction, ada baiknya dilakukan pemeriksaan ulang hasil analisis dan desain, terutama desain pada sequence diagram, class diagram, component dan deployment. Apabila desain yang dibuat telah sesuai dengan analisis sistem, maka implementasi dengan bahasa pemrograman tertentu dapat dilakukan. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain mencakup pengujian hasil analisis dan desain, pendataan kebutuhan implementasi lengkap (berpedoman pada identifikasi kebutuhan di tahap analisis), penentuan coding pattern yang digunakan, pembuatan program, pengujian, optimasi program, pendataan berbagai kemungkinan pengembangan atau perbaikan lebih lanjut, dan pembuatan dokumentas

4. *Trastion*

merupakan tahap untuk menyerahkan sistem aplikasi kepada user (roll-out), yang umumnya mencakup pelatihan dan beta testing aplikasi.

2.7 basis data

Pamungkas (2017), Basis Data ialah suatu kumpulan data yang saling terhubung dan disimpan secara bersamasama pada sebuah media, yang diorganisasikan berdasarkan suatu skema atau struktur tertentu dengan software agar bias digunakan untuk manipulasi kegunan tertentu.

2.8 Bahasa Pemrograman dan Perangkat Lunak Pendukung

Bahasa pemrograman dan perangkat lunak pendukung yang digunakan dalam penulis ini adalah antara lain *Website, XAMPP, PHP, HTML, CSS, dan JavaScript*.

2.8.1 Website

Destiningrum (2017), Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang terdapat dalam domain atau subdomain yang berada dalam *world wide web (www)* di internet. Alasan seorang mengunjungi website adalah karena konten yang tersedia di website tersebut.

Penyebaran informasi melalui website sangat cepat dalam mencakup area yang luas serta tidak dibatasi oleh jarak dan waktu. Oleh sebab itu website merupakan sarana penting untuk mendapatkan dan mengelola informasi.

2.8.2 XAMP

Arief dalam, mujtaba (2017), Aplikasi yang mengintegrasikan aplikasi utamanya yaitu web di dalamnya merupakan XAMPP, yang terdapat modul instalasi PHP, MySQL, Apache.

Xampp adalah sebuah software web server apache yang didalamnya sudah tersedia database server MySQL dan dapat mendukung pemrograman PHP. Xampp merupakan software yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di Linux dan Windows. Keuntungan lainnya adalah Cuma menginstal satu kali sudah tersedia Apache Web Server, MySQL Database Server, PHP Support (PHP 4 dan PHP 5) dan beberapa module lainnya.

2.8.3 PHP

Peranginangin (2006), PHP merupakan singkatan dari PHP Hypertext Processor, yang digunakan sebagai bahasa script dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen HTML.

PHP merupakan bahasa pemrograman pada sisi server yang memperbolehkan programmer menyisipkan perintah-perintah perangkat lunak web server akan dieksekusi sebelum perintah itu dikirim oleh halaman ke browser yang memrequestnya.

2.8.4 HTML

Sulistiono (2018), HTML (Hypertext Markup Language) adalah bahasa markup yang digunakan untuk membuat suatu halaman website, menampilkan berbagai macam informasi seperti gambar, teks, suara, dan video yang ada pada web internet, ditulis dalam sebuah berkas format ASCII supaya dapat menghasilkan sebuah tampilan wujud yang terintegrasi.

Beberapa tugas *HTML* dalam membangun *website* diantaranya, sebagai berikut :

- A. Menentukan *layout website*.
- B. Memformat *text* dasar seperti pengaturan *paragraph*, dan *format font*.
- C. Membuat list dan formulir.
- D. Membuat tabel, gambar, video, audio, dan link

2.8.5 CSS

andi dalam (apriyanto & Ramadhan, 2017), menjelaskan bahwa CSS adalah suatu kumpulan kode-kode untuk memformat atau mengendalikan tampilan isi dalam suatu halaman web.

2.8.6 JAVA SCRIP

Sulistiono (2018), JavaScript merupakan suatu bahasa yang digunakan untuk membuat sebuah program yang agar dokumen HTML yang ditampilkan dalam browser agar menjadi lebih interaktif dan tidak sekedar indah saja. JavaScript juga memberikan beberapa fungsionalitas ke suatu halaman web.

2.8.7 My Sql

Tasiati & hellyana (2017), MySQL termasuk salah satu program yang digunakan sebagai suatu database, dan termasuk salah satu software untuk database server yang paling banyak digunakan. My SQL adalah sebuah implementasi dari system manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis.

2.8.8 Spesifikasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sistem informasi layanan antrian publik berbasis web adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi *Windows 10*.
2. *Database Server MySQL*
3. *NIAGA HOSTER*
4. *VS.CODE*
5. Browser Internet *Mozilla Firefox, Google Chrome*, atau *Browser* lain.
6. PHP

2.8.9 Spesifikasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat web ini adalah :

1. Laptop merk Asus
2. RAM 8 GB
3. Monitor dengan kualitas 64 bit.

2.8.10 UML

Osis (2017), Unified Modeling Language disingkat sebagai UML adalah bahasa grafis yang secara resmi didefinisikan oleh Object Management Group (OMG) untuk memvisualisasikan, menentukan, membangun, dan mendokumentasikan artifak sistem perangkat lunak.

Tabel 2. 1 Tipe Diagram *UML (unified Modelling language)*

No.	Diagram	Tujuan
1	<i>Class</i>	Memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi.
2	<i>Package</i>	Memperlihatkan kumpulan kelas-kelas, merupakan dari <i>diagram</i> komponen.
3	<i>Use Case</i>	<i>Diagram</i> ini memperlihatkan himpunan <i>use case</i> dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas).
4	<i>Sequence</i>	<i>Diagram</i> interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu.
5	<i>Communication</i>	Sebagai pengganti diagram kolaborasi yang menekankan organisasi struktural dari objek-objek yang menerima serta mengirim pesan.
6	<i>Statechart</i>	Diagram status memperlihatkan keadaan-keadaan pada sistem, memuat status (state), transisi, kejadian serta aktivitas.
7	<i>Activity</i>	Tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu system.

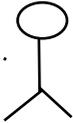
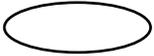
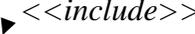
8	<i>Component</i>	Memperlihatkan organisasi serta kebergantungan Sistem atau perangkat lunak pada komponen komponen yang telah ada sebelumnya.
----------	------------------	--

2.8 Jenis-Jenis Diagram UML (Unified Modeling Language)

2.8.1 Use Case Diagram

Novita dan sari (2015), Use Case Diagram digunakan untuk menjelaskan kegiatan apa saja yang dilakukan oleh user atau pengguna sistem yang sedang berjalan.

Tabel 2. 2 Simbol *Use Case Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1		Aktor : mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat berkomunikasi dengan <i>use case</i> diagram.
2		<i>Use case</i> : abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor.
3		<i>Association</i> : abstraksi dari penghubung antara aktor dan <i>use case</i> .
4		Generalisasi : menunjukkan spesialis aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i> .
5		Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruh merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lain nya.

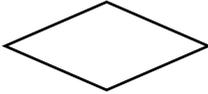
6		Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.
---	---	--

2.8.2 Activiy Diagram

Amin (2017), Dalam beberapa hal, diagram ini memainkan peran mirip sebuah diagram alir, tetapi perbedaan prinsip antara diagram ini dan notasi diagram alir adalah diagram ini yang mendukung *behavior parallel*.

Dede wira trise putra, rahmi andriani (2019), *activity diagram* merupakan *diagram* yang menggambarkan *workflow* atau aktivitas dari sebuah sistem yang ada pada perangkat lunak.

Tabel 2. 3 Simbol *Activity Diagram*

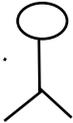
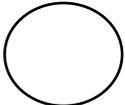
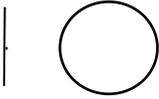
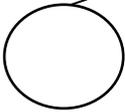
No.	Simbol	Deskripsi
1		Intial state : menggambarkan awal dimulainya suatu aliran aktivitas
2		<i>Final state</i> : menggambarkan berakhir suatu aliran aktivitas
3 4	 	<i>Activity</i> : menggambarkan aktivitas yang dilakukan dalma suatu aliran aktivitas Decision : menggambarkan pilihan kondisi atau cabang cabang aktivitas tertentu
5		Transition : berguna untuk menghubungkan satu komponen dengan komponenlainya

2.8.3 Sequence diagram

Novita dan sari (2015), Interaksi dari objek yang disusun dalam urutan waktu dan kejadian tertentu dalam satu proses, dapat digambarkan dengan sequence diagram.

Dede wira trise putra, rahmi andriani (2019), *Sequence diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek.

Tabel 2. 4 Simbol *Squence Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1		Aktor : Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Entity class</i> : Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.
3		<i>Boundary class</i> : Menggambarkan sebuah penggambaran dari <i>form</i> .
4		<i>Control class</i> : Menggambarkan penghubung antara <i>boundary</i> dengan tabel.
5		<i>Life line</i> : Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.

6	▲	<i>Line message</i> : menggambarkan pengiriman pesan.
7		<i>Object</i> : Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
8		Garis hidup : Menyatakan kehidupan suatu objek.
9		Waktu aktif : Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi.
10		<i>Stimulus</i> : Menyatakan suatu objek mengirimkan pesan untuk menjalankan operasi yang ada pada objek lain.