

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Kuliner adalah hasil olahan yang berupa masakan. Masakan tersebut berupa lauk pauk, makanan dan minuman. Kata kuliner menurut kamus Inggris – Indonesia (p.84) berasal dari kata *culinary* yang berarti masak memasak. Dalam kamus dwibahasa “*An English-Indonesian Dictionary*”, kuliner berarti segala sesuatu yang berhubungan dengan dapur atau masakan. Dapat disimpulkan bahwa kuliner merupakan kata yang berhubungan dengan dapur, makanan dan minuman serta kegiatan memasak. Kata kuliner yang dikenal masyarakat adalah suatu gaya hidup yang dimana kegiatannya berupa mencari dan mencoba berbagai macam masakan dari berbagai daerah.

Website disebut juga *site*, situs, situs *web*, atau portal. Secara makna sebuah *website* adalah sekumpulan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet tanpa batasan ruang dan waktu.

Dewasa ini umumnya penjualan juga dapat didefinisikan sebagai salah satu kegiatan dalam perekonomian yang mengakibatkan berpindahnya hak milik dari penjual kepada pembeli yang menerima imbalan tertentu sesuai dengan yang telah disepakati. Salah satu cara mempermudah penjualan adalah dengan menerapkan teknologi informasi pada proses penjualan. Dengan adanya teknologi informasi maka pemasaran akan menjadi lebih maksimal.

Perkembangan teknologi informasi dalam bidang pemasaran khususnya secara *online* mengalami perkembangan yang sangat pesat. Berdasarkan beberapa kajian penulis terhadap penelitian terdahulu yang membahas tentang pemasaran dan reservasi *online* sejauh pemahaman belum pernah diteliti. Namun ada beberapa penelitian yang membahas tentang pemasaran produk secara *online* yang sudah pernah dilakukan.

Arrum Husna Pandayin (2012) melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode UCD (*User Centered Design*) Pada Aplikasi Katalog Wisata

Kuliner Berbasis *Web*”. Penelitian ini berguna sebagai media pemasaran produk dengan memanfaatkan *website* dengan metode UCD.

- a. Persamaan penelitian saat ini dengan penelitian terdahulu adalah pengimplementasian XAMPP.
- b. Perbedaan dari penelitian saat ini dengan penelitian terdahulu adalah belum tersedianya layanan reservasi *online*, sedangkan *website* saat ini menyediakan layanan reservasi secara *online*.

Zaimah (2011) melakukan penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Makanan Khas (Kuliner) Kota Semarang Berbasis *Web*”. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem informasi kuliner yang interaktif dengan menyajikan visualisasi yang menarik.

- a. Persamaan penelitian saat ini dengan penelitian terdahulu adalah penggunaan MySQL untuk *database*-nya.
- b. Perbedaan dari penelitian saat ini dengan penelitian terdahulu adalah terlalu meluasnya jangkauan yang digunakan, untuk seluruh tempat wisata kuliner yang ada di Semarang. Sedangkan *website* saat ini hanya berfokus kepada pengembangan satu restoran saja, sehingga dapat lebih akurat dalam memberikan informasi tentang restoran yang terkait.

Randy Frans Fela, Luthfi Zharif, Erlina Nur, Arifani, Rizal Friansyah, Mulia Ela Syifaurremah (2012) melakukan penelitian yang berjudul “Promosi Makanan Khas Indonesia Melalui Wirausaha Jasa Berbasis *Website* Indonesia-Food.com”. Penelitian ini bertujuan untuk memperluas nama *website* di berbagai tempat, agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.

- a. Persamaan penelitian saat ini dengan penelitian terdahulu adalah penggunaan WordPress CMS (*Content Management System*).
- b. Perbedaan dari penelitian saat ini dengan penelitian terdahulu adalah penggunaan *website* yang hanya sebatas mempromosikan saja, sedangkan *website* saat ini menampilkan info, menu, serta keseluruhan profil dari Restoran Joglo Pari Sewu.

Berdasarkan dengan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa persamaannya adalah sama-sama membuat *website*

sebagai media promosi kuliner. Sedangkan perbedaannya adalah *website* ini menggunakan WordPress yang akan dikemas tampilannya semenarik mungkin dan dapat melakukan reservasi tempat di Restoran Joglo Pari Sewu secara *online*. Aplikasi ini dibuat sedemikian rupa mengikuti teknologi pada saat ini dengan menggunakan *user friendly* dan dibuat sesederhana mungkin sehingga memudahkan pengguna baru.

2.2. Landasan Teori

2.2.1 Aplikasi Berbasis Web

Aplikasi *web* merupakan suatu perangkat lunak komputer yang dikodekan kedalam bahasa pemrograman yang didukung oleh perangkat lunak seperti HTML, JavaScript, CSS, Ruby, Python, PHP, Java dan bahasa pemrograman lainnya. Aplikasi *web* adalah sebuah program yang disimpan di server dan dikirim melalui internet dan diakses melalui antarmuka *browser* (Rouse, 2011). Jadi dapat disimpulkan aplikasi *web* merupakan aplikasi yang diakses menggunakan teknologi *browser* dengan melalui jaringan internet dan intranet.

Keunggulan aplikasi berbasis *web*:

1. Aplikasi dapat dijalankan tanpa harus melakukan penginstalan.
2. Tidak memerlukan lisensi ketika menggunakan *web based application*, sebab lisensi telah menjadi tanggung jawab dari penyedia jasa aplikasi *web*.
3. Dapat dijalankan di sistem operasi apapun, aplikasi berbasis *web* dapat diakses dengan memiliki *browser* beserta akses jaringan internet.
4. Dapat diakses melalui media seperti komputer, *smartphone* atau *tablet pc* yang sudah sesuai dengan standar.
5. Tidak memerlukan spesifikasi komputer yang tinggi untuk menggunakan aplikasi berbasis *web* ini, sebab sebagian besar proses dilakukan di *web server* penyedia aplikasi berbasis *web* ini.

Kekurangan aplikasi berbasis *web*:

1. Dibutuhkannya koneksi jaringan internet yang kuat dan stabil, hal ini bertujuan agar pada saat aplikasi dijalankan aplikasi tersebut dapat berjalan dengan baik dan lancar.
2. Dibutuhkan sistem keamanan yang baik dikarenakan aplikasi dijalankan secara terpusat, sehingga apabila server di pusat mengalami gangguan maka sistem aplikasi tidak dapat berjalan.

2.2.1.1 Pemrograman Web

Pemrograman *web* menggunakan bahasa berupa *script* yang terbagi menjadi 2 dalam cara kerja dan pemrosesannya, yaitu CSS (*Client Side Scripting*) dan SSS (*Server Side Scripting*) (M. Rudyanto Arif, 2011).

1. Client Side Scripting

Pengolahan untuk bahasa pemrograman *web* ini dilakukan disisi *client*, proses pengolahan *client side scripting* dilakukan oleh *browser* sebagai *client* nya.

2. Server Side Scripting

Server side scripting adalah bahasa pemrograman *web* yang pengekseskuan kode programnya dilakukan disisi server, kemudian hasil pengekseskusiannya akan ditampilkan pada sisi *client*.

2.2.1.2 Jenis-Jenis Website

Secara garis besar, *website* bisa digolongkan menjadi 2 jenis yaitu:

1. Website Statis

Website statis adalah *web* yang mempunyai halaman yang tidak berubah. Untuk melakukan perubahan pada suatu halaman dilakukan secara manual dengan mengubah kode yang menjadi struktur dari *website* tersebut.

2. Website Dinamis

Website dinamis merupakan *website* yang secara struktur memungkinkan untuk diperbaharui sesering mungkin. Biasanya selain halaman utama yang bisa diakses oleh *user* pada umumnya, juga disediakan halaman *backend* untuk mengedit konten dari *website*. Contoh umum mengenai *website*

dinamis adalah *web* berita atau *web* portal yang didalamnya terdapat fasilitas berita, *polling* dan sebagainya.

2.2.2 CMS (*Content Management System*)

Content Management System atau yang biasa disingkat menjadi CMS merupakan sebuah perangkat lunak yang menyediakan *tools* / perangkat untuk pembuatan, penerbitan / *publishing* maupun pengelolaan suatu *website* (Robertson, 2003 dalam Rancangan Bangun Portal *E-commerce*, 2012). Di dalam sebuah *website* terdapat konten / isi yang berisi informasi atau pengetahuan yang disajikan untuk pengguna. Konten merupakan suatu unit informasi digital yang digunakan untuk mengisi sebuah *page* (TreeWorks, 2005 dalam Rancang Bangun Portal *E-commerce*, 2012). Konten yang dimaksud bias meliputi file-file elektronik, gambar-gambar, file-file, audio, video atau dokumen-dokumen elektronik.

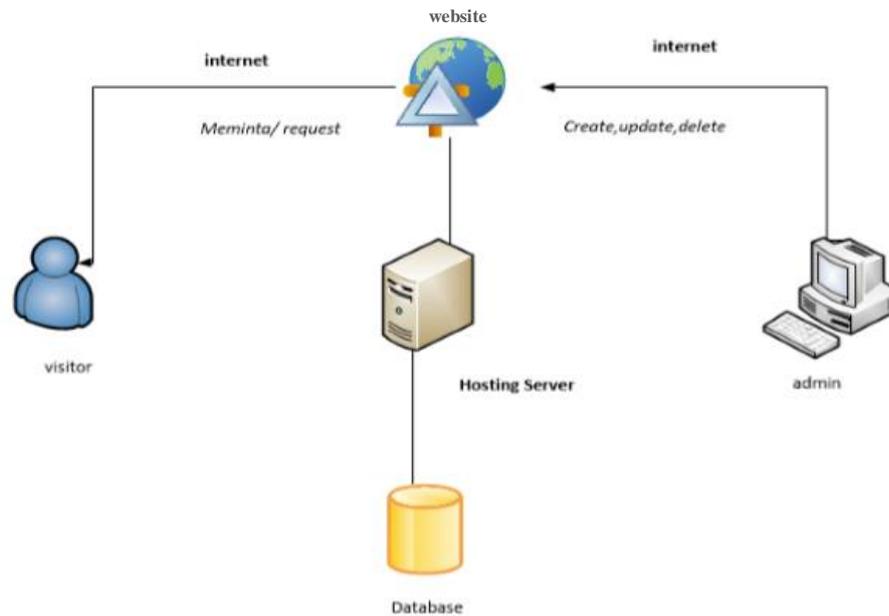
2.2.3 Domain Dan Hosting

Untuk membuat sebuah situs atau *website* diperlukan domain dan *hosting*. Dua istilah ini adalah komponen utama dalam membangun sebuah *website* sehingga dapat diakses oleh siapapun di seluruh penjuru dunia melalui akses internet. *Hosting* adalah suatu *space* atau tempat di internet yang kita gunakan untuk menyimpan data-data situs kita. Entah itu situs perusahaan, situs pribadi, situs blog, dan lain sebagainya. Setiap situs yang hendak kita buat *online* sehingga banyak orang bisa mengaksesnya, harus disimpan pada suatu *host*. Kini banyak tersedia *host-host* yang ditawarkan yang ada di internet. Mulai yang berbayar, sampai yang gratis sekalipun. Sedangkan domain adalah penamaan situs yang unik pada dunia internet. Unik disini berarti nama situs hanya dimiliki oleh satu orang.

2.3. Konsep Pengembangan Sistem

2.3.1 Arsitektur Website

Pembangunan sebuah sistem, diperlukan perancangan dari sistem yang akan dibuat. Oleh karena itu arsitektur *website* ini dibuat untuk menggambarkan bagaimana sistem akan berjalan.



Gambar 2.1 Arsitektur *Website* Yang Dikembangkan

a. Visitor atau Pengunjung

Pengunjung merupakan orang yang melihat *website* ini. Pengunjung disini adalah pengunjung baru maupun pengunjung lama yang sudah biasa mengunjungi *website* ini dengan menggunakan akses internet untuk melihat tampilan dan informasi yang ada di *website*.

b. Admin

Admin merupakan seseorang yang bertanggung jawab secara teknis terhadap operasional sebuah *website*. Administrator juga bertugas untuk mengelola isi konten pada *website*, server, database, atau aplikasi *multiuser*.

c. Internet

Internet merupakan media bagi pengguna untuk menemukan atau mencari informasi, dalam hal ini internet digunakan pengguna untuk mengakses *web* Joglo Pari Sewu.

d. *Website* Joglo Pari Sewu

Website ini merupakan media pemasaran agar pengunjung dapat mengetahui informasi mengenai restoran Joglo Pari Sewu yang berisi profil dari restoran, menu yang tersedia di restoran, serta jasa dan layanan

yang diberikan oleh restoran. *Website* ini menggunakan WordPress sebagai sistem manajemen kontennya.

e. *Hosting Server*

Server berfungsi untuk mentransfer seluruh aspek pemberkasan dalam sebuah halaman *web* yang terkait, termasuk didalamnya teks, gambar, video, dan lain-lain. Sedangkan *hosting server* adalah tempat atau jasa internet untuk membuat halaman *website* yang telah anda buat menjadi *online* dan bisa diakses oleh orang lain.

e. Database

Database digunakan untuk menyimpan data-data yang telah dimasukan oleh admin. Dalam hal ini *software* pengelolaan data yang digunakan adalah MySQL.

2.3.2 Analisis Sistem Reservasi *Online*

Salah satu sumber daya yang tersedia bagi seorang pengelola adalah informasi, dimana informasi ini dapat dikelola seperti sumber daya yang lain yang membentuk suatu sistem informasi sesuai dengan konsep dasar informasi. Agar suatu sistem dapat dikenal dengan baik, maka sistem tersebut harus dipelajari. Sistem didefinisikan sebagai kumpulan dari beberapa elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Analisis sitem reservasi online dibangun dengan mengikuti proses-proses yang telah berjalan pada *website*. Sistem reservasi *online* restoran Joglo Pari Sewu dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Proses Reservasi *Online*

Proses yang terjadi pada sistem reservasi *online* di Restoran Joglo Pari Sewu:

1. Pengunjung mengakses *website* Joglo Pari Sewu.
2. Pengunjung menuju ke halaman *Reservation* dan melakukan proses reservasi secara *online* dengan mengisi *form* yang telah disediakan. Pengunjung mengisi informasi dari pengunjung serta tanggal dan waktu yang diinginkan untuk melakukan reservasi.
3. Pengunjung mendapatkan *e-mail* konfirmasi pembayaran reservasi dan nomer rekening tujuan pembayaran reservasi, kemudian pengunjung melakukan konfirmasi pembayaran dengan menuju ke halaman *Confirmations* pada *website*.
4. Pengunjung diberikan waktu 1x24 jam untuk melakukan pembayaran dan konfirmasi, jika tidak maka reservasi akan dianggap hangus.
5. Pengunjung akan mendapatkan *e-mail* konfirmasi reservasi yang menjadi bukti bahwa reservasi yang dilakukan di restoran Joglo Pari Sewu telah berhasil dan *e-mail* tersebut dapat digunakan oleh pengunjung sebagai syarat saat datang ke restoran atau pengunjung cukup menyebutkan data yang ada didalam *e-mail* tersebut saja kepada pelayan Joglo Pari Sewu.
6. Pengunjung segera melakukan konfirmasi via telepon jika ingin membatalkan waktu dan hari reservasi.

2.3.3 Konsep Sistem Informasi Reservasi *Online*

Sistem Informasi merupakan kombinasi dari manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang ditunjukkan untuk mengatur jaringan komunikasi yang penting, proses transaksi tertentu dan rutin membantu manajemen dan pemakaian *intern* dan *ekstern* dan menyediakan dasar untuk pengambilan keputusan yang tepat. John F. Nash (1995: 8).

Jadi dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu alat yang membantu dalam pengambilan keputusan bagi manajemen didalam operasi perusahaan sehari-hari dan informasi yang layak untuk pihak luar perusahaan.

Sistem informasi reservasi *online* adalah sistem yang dirancang atau didesain sesederhana mungkin yang bertujuan untuk memudahkan *customer* untuk

dapat melakukan pemesanan atau *booking* meja secara *online*. Sistem reservasi *online* ini bertujuan untuk membantu restoran dalam berbagai hal seperti:

- a) Admin dapat menerima laporan reservasi dari pelanggan secara langsung via *e-mail*.
- b) Admin dapat memonitor tanggal dan waktu yang akan *dibooking* oleh *customer*.
- c) Admin dapat melakukan tindakan secara langsung untuk mengubah permintaan reservasi yang dilakukan oleh *customer* jika dibutuhkan.

Sistem informasi reservasi *online* ini sangat berperan dalam pengelolaan restoran, aktivitas reservasi di restoran yang dilakukan oleh *customer* dapat secara cepat serta akurat ditangani oleh admin dan informasi yang terjadi dapat diberikan ke *customer* tepat waktu pada saat yang dibutuhkan.

2.3.4 Analisa Dan Perancangan Sistem

2.3.4.1 Analisis Aplikasi Web

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat disusulkan perbaikannya.

Perancangan Sistem (*System Design*) secara umum dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Termasuk mengkonfigurasi komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem. Perancangan sistem dapat diartikan sebagai berikut:

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
4. Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.

2.3.4.2 Analisis Kebutuhan Aplikasi Website

Hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Menurut Robert J. Verzello/John Reuter III (Sumber: Analisa dan Desain Sistem Informasi, Jogiyanto HM, hal. 196), perancangan sistem adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem, pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi, menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.

Menurut John Burch & Gary Grudnitski sebagaimana yang diungkap oleh Jogiyanto HM dalam buku “Analisis dan Desain Sistem Informasi”, perancangan sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Analisi kebutuhan secara singkat terdapat 7 jenis kebutuhan *Requirements Types* dalam pengembangan *Web* sebagai berikut:

1. *Functional Requirements*

Menentukan kemampuan dan layanan dari *web* yang disediakan. Misalnya dalam Aplikasi Perbankan *Online* (*Internet Banking*) terdapat fasilitas transfer uang.

2. *Content Requirements*

Menentukan isi aplikasi *web* atau konten yang terdapat dalam *web* yang dikembangkan.

3. *Quality Requirements*

Menentukan tingkat kualitas layanan dan kemampuan dalam hal-hal penting seperti keamanan, kinerja, manfaat dan kegunaan dari *web*.

4. *System Environment Requirements*

Menentukan bagaimana aplikasi *web* dapat diterima oleh masyarakat. Jika aplikasi *web* “*ubiquitous*” berarti harus menyediakan layanan yang dapat dikustomisasi oleh user-nya, kapanpun, dimanapun dan untuk perangkat apapun.

5. *User Interface Requirements*

Menentukan kemudahan dari pengguna *web* oleh pengguna meliputi aspek penting yang meliputi struktur navigasi dan *user interface*.

6. *Evolution Requirements*

Menentukan kemampuan *web* sesuai dengan evolusi yang berlangsung dengan melakukan peningkatan. *Web* harus dirancang *up-to-date* mengikuti perkembangan zaman.

7. *Project Constraint*

Menentukan kendala yang mungkin dihadapi dalam pengembangan *web* seperti anggaran dan jadwal, keterbatasan teknik, pemeliharaan *web*, pengembangan teknologi, aturan pemerintah dan aspek budaya.

2.4. Perangkat Lunak Pembangun Sistem

2.4.1 XAMPP versi 5.6.21-0

XAMPP merupakan *web* server yang dapat dijalankan oleh berbagai sistem operasi Windows. Yang berguna untuk melayani dan mengfungsikan situs *web*. XAMPP yang digunakan adalah XAMPP versi 5.6.21-0, menurut Riyanto (2010, 1), dikutip dalam (Choliviana, Triyono, & Sukadi, 2012), XAMPP merupakan paket PHP dan MySQL berbasis *open source*, yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP, XAMPP mengkombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket.

Memanfaatkan XAMPP sebagai *database* karena XAMPP menyediakan aplikasi *database* MySQL dengan *interface* lebih mudah dalam pengoperasiannya, *tool-tool* yang disediakan cukup lengkap dan memenuhi kebutuhan perancangan *database*, selain itu XAMPP merupakan aplikasi tidak berbayar.

2.4.2 MySQL versi 1.4.15.0

MySQL merupakan sebuah server *database open source* yang terkenal yang digunakan berbagai aplikasi terutama untuk server atau membuat *web*. MySQL berfungsi sebagai SQL (*Structured Query Language*) yang dimiliki sendiri dan sudah diperluas oleh MySQL, umumnya digunakan bersamaan dengan

PHP untuk membuat aplikasi server yang *powerfull*. Menurut Anhar (2010, 45) “MySQL adalah salah satu DBMS (*Database Management System*) dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MSSQL, PostagreeSQL, dan lainnya. Pemograman PHP juga sangat mendukung / *support* dengan database MySQL”.

2.4.3 Keunggulan MySQL

MySQL mempunyai kelebihan dapat diakses oleh banyak bahasa pemograman sebagai *frontend*. MySQL merupakan database server yang ideal untuk segala ukuran dengan gaya kemampuan kecepatan tinggi dalam melakukan proses data, *multiuser* dan *query*. MySQL mempunyai ukuran file lebih kecil dibandingkan dengan database lainnya.

2.4.4 Nama Domain (*Domain Name*)

Pengertian nama domain biasa disebut dengan *Domain Name* atau *URL*, adalah alamat unik di dalam internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*, atau dengan kata lain *domain name* adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah *website* dalam dunia internet.

Nama domain diperjual belikan secara bebas di internet dengan status sewaan pertahun. Nama domain sendiri mempunyai identifikasi ekstensi / akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan *website* tersebut. Penggunaan domain pada negara Indonesia adalah *co.id* (untuk nama perusahaan), *ac.id* (untuk pendidikan), *go.id* (untuk pemerintah) dan *or.id* (untuk organisasi). Pada penelitian ini nama domain yang digunakan Restoran Joglo Pari Sewu adalah www.jogloparisewu.com.

2.4.5 Rumah Tempat *Website* (*Web Hosting*)

Web Hosting merupakan ruangan yang terdapat dalam *hard disk* tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar dan sebagainya yang akan ditampilkan di *website*. Besarnya data yang akan dimasukan tergantung dari besarnya *web hosting* yang disewa / dipunyai, semakin besar *web hosting* semakin besar pula data yang dapat dimasukan dan ditampilkan dalam *website*. *Web Hosting* juga diperbolehkan dengan menyewa. Besarnya *hosting* ditentukan dengan ruangan *hard disk* berukuran MB (*Mega Byte*) atau GB (*Giga Byte*). Lama penyewaan *web hosting* rata-rata dihitung pertahun atau perbulan. Penyewaan *web*

hosting banyak dijumpai dengan baik di Indonesia maupun luar negeri. Pada penelitian ini Restoran Joglo Pari sewu menyewa *web hosting* pada www.riaucybersolution.net.

2.4.6 Apache versi 2.0

Server HTTP Apache atau *server web / www Apache* adalah *server web* yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi (Unix, BSD, Linux, Microsoft Windows dan Novell Netware serta platform lainnya) yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs *web*. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas *web / www* ini menggunakan HTTP.

Apache memiliki fitur-fitur canggih seperti pesan kesalahan yang dapat dikonfigurasi, autentikasi berbasis basis data dan lain-lain. Apache juga didukung oleh sejumlah antarmuka pengguna berbasis grafik (GUI) yang memungkinkan penanganan *server* menjadi mudah. Apache merupakan perangkat lunak sumber terbuka yang dikembangkan dibawah naungan *Apache Software Foundation*.

2.4.7 UML (*Unified Markup Language*)

UML (*Unified Markup Language*) merupakan bahasa permodelan secara grafis yang digunakan untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun dan mendokumentasikan seluruh rancangan aplikasi lunak. Penggunaan model ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang termasuk dalam lingkup sistem didalam aplikasi. Model UML yang dipakai dalam pengembangan aplikasi *web* ini antara lain *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *ER Diagram* dan *Class Diagram*.

2.4.8 Adobe Photoshop CS5

Adobe Photoshop atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar atau *market leader* untuk perangkat lunak pengolah gambar atau foto, bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*. Versi

kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (*Creative Suite*), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi kesebelas disebut Adobe Photoshop CS4 dan versi yang digunakan sekarang ini adalah Adobe Photoshop CS5.

2.4.9 WordPress 4.6

WordPress adalah sebuah aplikasi *open source* yang sangat populer. WordPress dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL. Keduanya merupakan *software open source*. Selain sebagai blog, WordPress juga mulai digunakan sebagai sebuah CMS (*Content Management System*) karena kemampuannya untuk dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. *Template* atau desain tampilannya mudah dimodifikasi sesuai keinginan pengguna. Sehingga apabila pengguna memiliki pengetahuan HTML yang memadai, maka pengguna tersebut dapat berkreasi membuat *template* sendiri.

2.4.10 CMS (Content Management System)

CMS adalah aplikasi web yang berisikan *template* untuk mengelola isi halaman web secara mudah. CMS yang banyak terdapat di internet saat ini kebanyakan dibuat menggunakan *scripting language* PHP dan *database*-nya adalah MySQL. CMS adalah suatu sistem untuk *men-publish*, mengedit, memodifikasi, menghapus dan mengorganisir konten secara terpusat.