

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Arsitektur

Menurut Wicaksono, Arsitektur adalah seni dan ilmu dalam merancang bangunan. Dapat diartikan juga, arsitektur mencakup merancang dan membangun keseluruhan lingkungan binaan, mulai dari level makro yaitu perencanaan kota, perencanaan perkotaan, arsitektur lansekap, hingga ke level mikro yaitu desain bangunan, desain perabot dan desain produk. Arsitektur juga merujuk kepada hasil-hasil proses perancangan tersebut [3].

Menurut Adhimastra dari segi seni arsitektur adalah seni bangunan termasuk didalamnya bentuk dan ragam hiasnya. Dari segi teknik, arsitektur adalah sistem mendirikan bangunan termasuk proses perancangan, konstruksi, struktur, dan dalam hal ini juga menyangkut aspek dekorasi dan keindahan [13].

Menurut ensiklopedia dalam Adhimastra menjelaskan pengertian bahwa Arsitektur adalah seni, ilmu, dan teknologi yang berkaitan dengan bangunan dan penciptaan ruang untuk kegunaan manusia [13].

Sehingga dapat disimpulkan bahwa arsitektur adalah ilmu merancang bangunan, lingkungan, perencanaan kota, desain perabot, dan desain produk dengan melibatkan seni dan teknologi dalam proses perancangan, konstruksi dan struktur. Luaran yang dihasilkan oleh ilmu arsitektur adalah hasil-hasil proses perancangan tersebut.

3.2. Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) merupakan salah satu perguruan tinggi swasta terbaik di Indonesia yang didirikan pada tahun 1965 yang dikelola oleh Yayasan Slamet Rijadi – Yogyakarta di bawah naungan Santo Albert Magnus. Universitas Atma Jaya memiliki 12 program studi, 5 program studi internasional, dan 7 program studi untuk lulusan master [14].

Sejak berdirinya UAJY tahun 1965, pada tahun 1967 UAJY mendirikan Fakultas Teknik yang memiliki 2 program studi yaitu program studi Teknik Sipil, dan program studi Teknik Kimia. Seiring berjalannya waktu program studi Teknik Kimia tidak banyak diminati, yang kemudian program studi ini ditiadakan dan pada tahun 1975. Selanjutnya pada tahun 1981 program studi Arsitektur didirikan [15], program studi Arsitektur merupakan salah satu program studi unggulan milik Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Program studi Arsitektur yang sekarang berada di bawah naungan departemen Arsitektur mempelajari ilmu arsitektur dan mewajibkan mahasiswa dapat menghasilkan karya-karya hasil rancangan perencanaan mengenai bangunan, penataan kota, desain perabot, maupun produk yang masih dalam ranah bangunan dalam bentuk berbagai media.

3.3. Portofolio

Portofolio merupakan kumpulan hasil karya seorang siswa, sebagai hasil pelaksanaan tugas kinerja, yang ditentukan oleh guru atau oleh siswa bersama guru, sebagai bagian dari usaha mencapai tujuan belajar, atau mencapai kompetensi yang ditentukan dalam kurikulum[4]. Dalam jurnal Pamungkas, dkk mengatakan bahwa portofolio dapat dikatakan sebagai kumpulan dari karya seorang mahasiswa yang merupakan bukti dari hasil pelaksanaan kinerja selama perkuliahan, dan ditentukan oleh dosen bersama mahasiswa serta merupakan bagian dari usaha seorang mahasiswa dalam mencapai tujuan perkuliahan[16]. Dalam hal ini portofolio akan merujuk pada kumpulan koleksi hasil luaran dari tugas-tugas mata kuliah mahasiswa maupun kreativitas mahasiswa dalam bentuk gambar, video, maupun pdf seperti dokumen penelitian.

3.4. Galeri

Diambil dari Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa galeri adalah ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya. Selain diartikan sebagai ruangan atau gedung, galeri

juga merupakan tempat untuk menyajikan dan memamerkan hasil karya seni untuk dikomunikasikan kepada masyarakat luas [17].

Menurut Encyclopedia of American Architecture, Galeri diartikan sebagai suatu tempat untuk menggelar atau memamerkan karya seni rupa atau dapat dijelaskan sebagai tempat menampung kegiatan komunikasi visual di dalam suatu ruangan antara kolektor atau seniman dengan masyarakat luas melalui kegiatan pameran [18]. Sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktivitas publik, area publik yang kadangkala digunakan untuk keperluan khusus [19].

Jadi dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa galeri adalah sebuah wadah yang digunakan untuk menggelar, memamerkan, maupun menyajikan hasil karya seni untuk dikomunikasikan kepada masyarakat luas.

3.5. Sistem Informasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sistem sendiri adalah perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas. Kemudian menurut McLeod pada bukunya berjudul "*Management Information System*" mendefinisikan sistem sebagai sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai tujuan [20]. Jadi dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekelompok elemen atau unsur-unsur secara teratur saling terintegrasi membentuk suatu totalitas dan memiliki tujuan yang sama.

Pada kata pembentuk kedua pada sistem informasi yaitu kata informasi menurut McLeod masih di buku yang sama menerangkan bahwa informasi adalah data yang telah diproses atau memiliki arti dan karakteristik penting yang harus dimiliki oleh informasi adalah relevansi, akurat, ketepatan waktu, dan kelengkapan [20].

Menurut Laudon sistem informasi komponen-komponen yang saling berkaitan yang bekerja bersama-sama untuk mengumpulkan, mengolah,

menyimpan, dan menampilkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, pengaturan, analisa, dan visualisasi pada sebuah organisasi [21].

3.6. Website

Website adalah salah satu bentuk pengembangan aplikasi perangkat lunak yang dapat diakses melalui internet. Menurut Trimarsiah dan Arafat menerangkan bahwa website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di Internet dan halaman web adalah dokumen yang ditulis dengan format *Hyper Text Markup Language* (HTML) [22].

3.7. Framework

Framework merupakan wadah atau kerangka kerja dari sebuah website yang akan dibangun. Sehingga dengan menggunakan *framework* atau kerangka waktu yang digunakan dalam membuat website lebih singkat dan efisien serta memudahkan dalam melakukan perbaikan [23]. Menurut Paikens & Arnicans menyebutkan bahwa *framework* pada sebuah perangkat lunak menyediakan kumpulan kode dasar yang dapat membantu dalam proses pengembangan dan penggabungan komponen yang berbeda [24]. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *framework* dalam pengembangan website akan menjadi lebih mudah dan cepat karena kerangka kerja yang sudah disediakan oleh *framework*. Pada pengembangannya *framework* terdapat banyak jenisnya berdasarkan Bahasa pemrograman yang digunakan. Berikut adalah 2 jenis *framework* yang ada dengan pengembangan bahasa pemrograman berbeda.

3.7.1. Vue.Js

Vue.Js adalah salah satu *framework* yang dikembangkan dengan basis bahasa pemrograman javascript untuk membuat antarmuka. Vue.Js dibangun oleh standar HTML, CSS, dan Javascript menyediakan model

pemrograman deklaratif dan berbasis komponen yang membantu pengembangan antarmuka secara efisien, baik itu sederhana atau kompleks [25].

3.7.2. Laravel

Laravel adalah salah satu framework yang dikembangkan dengan basis bahasa pemrograman PHP. Pada dokumentasi Laravel menyatakan bahwa Laravel menyediakan berbagai fitur canggih yang dapat pengguna manfaatkan seperti *dependency injection*, lapisan abstraksi basis data, antrian dan penjadwalan *jobs*, *unit testing* dan *integration testing*, serta lainnya. Laravel juga menyebutkan bahwa framework Laravel cocok digunakan untuk *full-stack web application* yang artinya dapat digunakan untuk membangun antarmuka sekaligus proses transaksi yang terjadi di belakang sistem [26].