

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Pustaka

Tabel 1 Review Jurnal Terdahulu

	Title and Author	Method	Result	Limitation (lihat dari Conclusion)
1	<p>Judul : Penerapan Metode Analytical Hierarchy Process Untuk Menentukan Pemilihan E-Marketplac</p> <p>Penulis : Anis Suryatri, Yunita, Agus Junaid</p> <p>Tahun : 2019</p>	<p>Metode dalam penelitian ini menggunakan Sistem pendukung keputusan (SPK) atau Decision Support System (DSS).</p>	<p>Penelitian ini dilakukan untuk menentukan e-Marketplace yang cocok digunakan dengan melihat dari segi kualitas servis, kualitas sistem, kualitas informasi dan kualitas vendor yang dimiliki oleh e-Marketplace.</p>	<p>Pada Penerapan metode Analytical Hierarchy Process (AHP) ini sangat membantu dalam menentukan pemilihan e-Marketplace.</p>
2	<p>Judul : Penerapan Standarisasi Resep Pastry Di Hotel The 1o1 Palembang Rajawali Penulis</p>	<p>Metode yang digunakan Dalam hal ini yaitu pengolahan data, penulis menggunakan analisis deskriptip</p>	<p>Salah satu faktor yang menunjang kesuksesan sebuah restoran adalah sumber daya manusianya. Kemampuan dan</p>	<p>Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis, standar peralatan pastry and bakery section sudah baik</p>

	<p>: Dini Handayani, Andrian Noviardy</p> <p>Tahun : 2019</p>	<p>yaitu teknik penulisan yang menceritakan sesuatu berdasarkan pengalaman atau data empiris, yang disusun dalam bentuk laporan</p>	<p>keahlian sumber daya manusia khususnya seorang juru masak sangat menentukan kepuasan tamu. yang terjadi di dalam dapur..</p>	<p>dan memadai dan kemampuan dan keahlian sumber daya manusia khususnya seorang juru masak sangat menentukan kepuasan tamu.</p>
3	<p>Judul : Analisis Kelayakan Startup Dan Perancangan Website Pembukaan Usaha Krokot “Cathrine Pastry” Di Kota Solo</p> <p>Penulis : Muhammad Tetuko Budi Laksono, Endang Chumaidiyah, Meldi Rendra</p> <p>Tahun : 2019</p>	<p>Metode yang dipakai dalam penelitian ini Menggunakan Pengumpulan data primer menggunakan kuesioner dan observasi.</p>	<p>Perancangan Website Penggunaan website yang dirancang dalam penelitian ini adalah sebatas untuk melakukan order via online.</p>	<p>Pendirian usaha Cathrine Pastry dilihat dari aspek teknis dapat dikatakan layak dikarenakan fasilitas dan peralatan memadai untuk melayani permintaan konsumen.</p>

4	<p>Judul : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Campus Mart Unimuda Sorong dengan PHP dan MySQL</p> <p>Penulis : Winarti, Muhammad Ihsan, Novita Wulandari</p> <p>Tahun : 2020</p>	<p>Dalam pembuatan sistem ini Menggunakan metode prototype</p>	<p>Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem informasi dan pemesanan produk berbasis web. Desain penelitian yang digunakan adalah pengembangan (research and development/R&amp;D)</p>	<p>Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Campus mart UNIMUDA Sorong dengan PHP dan MySQL telah berhasil dibangun dengan Notepad++ dan basis data menggunakan MySQL. Sistem ini mampu meberikan informasi produk dari Toko Campus Mart UNIMUDA Sorong kepada userkhususnya pelanggan sehingga pengguna mendapatkan kemudahan.</p>
5	<p>Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Aplikasi Resep Masakan Berbasis Android Mobile dengan Metode</p>	<p>Metode pengembangan yang digunakan dalma pembuatan aplikasi ini adalah metode waterfall dan aplikasi program perangkat</p>	<p>Dengan berkembangnya teknologi saat ini maka dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan</p>	<p>Dengan adanya system aplikasi Resep Masakan Resepku ini diharapkan dapat membantu para pengguna dalam mempelajari</p>

	<p>Waterfall</p> <p>Penulis : Angellita Novianti</p> <p>Tahun : 2021</p>	<p>lunak</p> <p>menggunakan Android Studio</p>	<p>setiap pengguna. Yang mampu memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mempergunakan aplikasi sebagai pengganti buku yang mudah dibawa.</p>	<p>berbagai masakan yang ada.</p>
6	<p>Judul : Perancangan Aplikasi Daftar Menu Restoran Berbasis Android Menggunakan Metode Multilevel Queue</p> <p>Penulis : Pharamita Manesia, Nelly Astuti Hasibuan, Imam Saputra</p> <p>Tahun : 2020</p>	<p>Metode yang dipakai pada Aplikasi perancangan daftar menu yang akan dibuat untuk mengatasi masalah antrian yang bertumpuk adalah metode multilevel queue menggunakan n berbasis android.</p>	<p>Masalah lainnya yang dialami oleh restoran adalah lamanya pelanggan menunggu seorang waiters atau pelayan datang untuk mengantarkan daftar menu makanan atau minuman yang tersedia.</p>	<p>Dari hasil penulisan dan analisa tersebut Prosedur antrian pemesanan makanan dapat dilakukan pada aplikasi android sehingga pelanggan tidak lagi harus mencatat pesanan secara manual, karna aplikasi sudah tersedia pada meja masing-masing pelanggan.</p>

7	<p>Judul : Perancangan Sistem Keseimbangan Lintasan Produksi Dengan Pendekatan Metode Heuristik</p> <p>Penulis : Mahmud Basuki, Hermanto MZ, Selvia Aprilyanti, Muhammad Junaidi</p> <p>Tahun : 2019</p>	<p>Metode yang digunakan yaitu metode heuristik untuk meningkatkan efektifitas tenaga kerja maupun pengaturan waktu kerja sehingga dapat terciptanya keseimbangan lintasan produksi yang efektif dan efisien</p>	<p>Dalam penelitian ini, beberapa tahap dilalui hingga memperoleh hasil, diantaranya adalah tahap identifikasi, tahap pengumpulan data, tahap pengolahan data, tahap analisis hasil pengolahan data, dan tahap penarikan kesimpulan.</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian Perusahaan PT ABC dapat merancang keseimbangan lintasan produksi dengan metode heuristik terutama dengan metode region approach,</p>
8	<p>Judul : Pengembangan Pemasaran Kue Tradisional Bengkulu melalui Media E-Commerce</p> <p>Penulis : Ilham Rivaldo</p>	<p>Dalam system ini metode yang dipakai adalah berupa diagram alir data (FlowMap), diagram konteks, dan Data Flow Diagram (DFD), serta dalam perancangan basis</p>	<p>Dengan adanya e-commerce tersebut diharapkan dapat memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh Toko Ummi.</p>	<p>Berdasarkan permasalahan pada Toko Ummi, penelitian ini bertujuan untuk membantu perusahaan dalam mengelola data penjualan dan pembelian agar</p>

	<p>Pratama, Leni Natalia Zulita, Herlina Latipa Sari Tahun : 2021</p>	<p>data menggunakan kamus data, dan Entity Relationship Diagram (ERD).</p>	<p>Memudahkan toko Ummi dalam menawarkan atau menjual produknya kepada konsumen yang berada di luar kota.</p>	<p>tidak terjadi kesalahan dalam proses perhitungan dan pencatatan data yang dilakukan perusahaan dengan konsumen sehingga lebih efektif dan efisien.</p>
9	<p>Judul : Aplikasi Web Untuk Rekomendasi Restoran Menggunakan weighted Product Penulis : Santo Sinar Pandean, Seng Hansun Tahun : 2021</p>	<p>Dalam membangun sistem rekomendasi restoran berbasis web ini menggunakan metode Weighted Product.</p>	<p>Konsep system rekomendasi ini telah digunakan secara luas oleh hampir semua area bisnis, dimana seorang user memerlukan informasi untuk membuat suatu keputusan,</p>	<p>Dalam merancang dan membangun suatu system rekomendasi ini terdapat beberapa metode atau pendekatan yang dapat digunakan, namun secara garis besar terdapat dua pendekatan yang dapat digunakan, yakni Collaborative.</p>
10	<p>Judul : Rancang Bangun Aplikasi Resep Masakan Berbasis Android Penulis :</p>	<p>Metode yang digunakan dalam pengembangan ini menggunakan metosw sistem Prototype dengan konsep use case</p>	<p>Dalam penelitian ini membuat perancangan sistem informasi resep masakan berbasis mobile/android, dan proses</p>	<p>Sistem ini dapat menginformasikan kepada User tentang pencarian resep.Sistem ini dapat memberikan kemudahan dalam</p>

	Supriyanto  Tahun : 2019		pencarian resep masakan tidak lagi menggunakan buku resep atau sejenisnya karena sudah menggunakan aplikasi yang ada dalam smartphone android	pencarian resep secara mobile tanpa harus terhubung dengan internet. Dandiharapkan dapat membantu User dalam kegiatan memasak
11	Judul : Aplikasi Tutorial Resep Masakan Tradisional Aceh berbasis Android Menggunakan Metode Analytical hierarchy Process (Ahp)  Penulis : Rozzi Kesuma Dinata, Maryana, Mika Rauzatul Jannah  Tahun : 2021	Dalam pengimplementasiannya menggunakan metode AHP	Dalam kasus ini peneliti berfokus pada menciptakan sebuah aplikasi resep masakan berbasis android Model ini digunakan pada perancangan porsi masakan dengan melakukan survei lapangan terhadap masyarakat sekitar, dengan didapatnya nilai kebutuhan utama pada bahan-bahan yang dianggap perlu	Pada aplikasi ini resep yang terdiri dari bahan utama, bumbu, pelengkap, cara memasak serta porsi masakan tersimpan langsung didalam program, dan selanjutnya ditampilkan pada tutorial resep masakan tradisional Aceh yang berupa tulisan, dan jika user ingin menggunakan alat bantu lain dapat dibantu dengan audio tutorial, yang terdapat pada tiap

			dalam melakukan kegiatan memasak.	resep masakan yang ada pada aplikasi.
12	Judul : Inovasi Pembuatan Resep Masakan Berbasis Web Sebagai Media Informasi Menggunakan Metode User-Centered Design Penulis : Andi Ajria Musdalifah Tahun : 2023	Metode User Center Design	Tinjauan umum tentang cara pengolahan bahan, penentuan proses dalam pengambilan keputusan pada saat memasak.	Dalam perancangan website ini penulis memilih untuk menggunakan pemrograman menggunakan javascript, yang dimana sebagai developer zaman now javascript menjadi bahasa pemrograman yang sangat populer dan cukup mudah pemrogramannya.

## 2.2 Tinjauan Pustaka

Pada bab ini akan diuraikan mengenai landasan teori yang menjadi landasan pada saat melakukan kegiatan penelitian, yang dimana landasan teori ini berisikan teori-teori yang berfungsi sebagai pendukung dalam melakukan penelitian. Dimana proses tinjauan ini bersikan tinjauan umum tentang resep-resep masakan. Tinjauan umum tentang cara pengolahan bahan, penentuan proses dalam pengambilan keputusan pada saat memasak. Kemudian dilanjutkan dengan kerangka berfikir dan hipotesis, merupakan jawaban atau pernyataan yang masih bersifat sementara yang perlu pembuktian atau pernyataan yang masih bersifat sementara dan perlu pembuktian kebenaran melalui penelitian dengan menggunakan metode penelitian.

### 2.2.1 HTML 5

HTML (HyperText Markup Language Versi 5) adalah salah satu standar dalam mengembangkan situs website yang berkaitan erat dengan potensi pekerjaan yang cukup besar (14.+*Jurnal+nurdianto+yusuf*, n.d.). Bahasa ini memungkinkan pengembangan untuk mendesain bagaimana elemen halaman web, seperti teks, hyperlink, dan file multimedia, yang ditampilkan di browser. Web ini nantinya dapat digunakan untuk mempromosikan produk atau bisnis yang responsif.

HTML merupakan situs website yang dibangun dengan indah dan interaktif, yang dimana dalam pembuatannya membutuhkan dua bahasa front-end: Cascading Style Sheet (CSS) dan JavaScript. HTML berisi instruksi atau perintah program dari web browser untuk menampilkan tampilan grafis dalam suatu halaman website. (*PERANCANGAN WEBSITE SMKN 1 KOTA JAMBI MENGGUNAKAN PHP AND MYSQL*, n.d.)

### 2.2.2 JavaScript

Pada tahun 1994 JavaScript mulai dikenalkan, pada saat itu web dan internet sudah mulai berkembang. JavaScript didesain oleh Brendan Eich yang merupakan karyawan Netscape. JavaScript atau biasa kita singkat JS adalah bahasa pemrograman jenis interpreter, yang dimana programnya tidak memerlukan compiler untuk menjalankannya. Transformasi nama JavaScript, dimulai dari Mocha, Mona, LiveScript, hingga akhirnya resmi bernama JavaScript (Intern, 2020).

Dalam perancangan website ini penulis memilih untuk menggunakan pemrograman menggunakan javascript, yang dimana sebagai developer zaman now javascript menjadi bahasa pemrograman yang sangat populer dan cukup mudah pemrogramannya. Tentunya yang diharapkan penulis, website ini dapat menjadi lebih dinamis dan interaktif.

### 2.2.3 CSS (*Cascading Style Sheet*)

CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah salah satu dokumen website yang berfungsi untuk mengatur gaya (*style*) dalam tampilan website. CSS disini bukanlah suatu bahasa pemrograman, CSS yaitu sebuah aturan untuk mengendalikan komponen- komponen pada website sehingga menjadi lebih terstruktur, seragam dan mudah diatur saat mendesain sebuah halaman website (Berita et al., 2022).

CSS digunakan untuk menentukan gaya halaman web, termasuk desain, tata letak, dan variasi tampilan untuk berbagai perangkat dan ukuran layar. CSS merupakan pembuatan dan pengaturan style font, warna, bentuk, jarak dan sebagainya yang dimana tidak dapat dilakukan dengan elemen- elemen HTML (Berita et al., 2022). CSS diciptakan dan dikembangkan oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) pada tahun 1996 untuk alasan yang sederhana, yang dimana bahwa dulu HTML masih memiliki banyak kekurangan salah satunya HTML tidak dilengkapi dengan tags yang berfungsi untuk memformatkan sebuah halaman. Maka dari itu dibuatlah CSS untuk melengkapi kekurangan dari HTML ini (C., 2022).

### 2.2.4 Node.js

Node.js adalah suatu platform yang diciptakan khusus untuk membantu pengembangan aplikasi berbasis website. Node.js bukan bahasa pemrograman yang baru, akan tetapi runtime environment atau interpreter untuk menjalankan sebuah bahasa pemrograman javascript yang berperana sebagai kebutuhan back-end developing (Shinta, 2021). Node.js menggunakan arsitektur “*Single Threaded Event Loop*” untuk mengatasi beberapa client secara bersamaan, yang dimana model pemrosesan Node.js berlandaskan pada model event-bases javascript dan mekanisme *callback javascript*. (Shinta, 2021).

Website aplikasi merupakan program yang dijalankan dari server dan dirender oleh browser client dengan menggunakan internet untuk

mengaksesnya ke semua resource pada aplikasi tersebut. Dalam pembuatan website ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

- 1) **Client**, user berinteraksi dengan bagian frond-end dari aplikasi web. Frond-end dikembangkan menggunakan bahasa HTML dan CSS, bersamaan dengan penggunaan framework yang berbasis javaScript untuk membuat desain website.
- 2) **Server**, server disini bertanggung jawab dalam menerima request client, melakukan task, dan mengirim tanggapan kembali ke client. Ini bertujuan sebagai penghubung antar front-end dan stored data yang memungkinkan operasi data oleh client.
- 3) **Database**, database sebagai penyimpanan data untuk aplikasi web. Nantinya data akan dibuat, diperbarui, dan dapat dihapus kapanpun itu sesuai permintaan client. MySQL dan Microsoft Access adalah salah satu database yang paling populer yang dipakai untuk menyimpan data aplikasi website.

### 2.2.5 Database

Menurut (Azizah, 2022) Database adalah istilah teknologi jaringan komputer yang mempunyai sejumlah manfaat berupa penyimpanan data. Database ini memiliki fungsi dan jenis database di bidang teknologi. Database atau basis data merupakan sekumpulan data atau informasi yang tersimpan secara sistematis yang dimana memiliki peran penting dalam perangkat untuk mengumpulkan informasi, data, atau file secara terintegrasi (Mulachela, 2021).

Database dapat membuat penyimpanan dan pengelolaan data menjadi lebih efisien. Database yang digunakan dalam penelitian ini berwujud tabel yang terdiri dari kolom komentar dan baris yang memuat komentar dari user mengenai resep masakan yang ada di website.

### 2.2.6 Pengertian Pastry

Pastry merupakan makanan yang mendominasi rasa manis yang ada dalam menu dessert (Manesia et al., 2020). Adonan pastry memiliki beragam jenis, yaitu puff pastry, shortcrust pastry dan choux paste. Jenis

adonan pastry ini memiliki cita rasa gurih yang khas dengan karakter dan hasil yang berbeda. Karakter dari setiap jenis produk ini dibentuk oleh komponen bahan baku dan teknik pembuatan berbeda. Produk pastry ini memiliki cita rasa yang berbeda dan populer diberbagai belahan dunia.

*Puff pastry* merupakan *pastry* yang pembuatannya tanpa menggunakan ragi. Ciri khas dari adonan ini adalah memasukkan lemak pada adonan dasar melalui proses pelipatan (398-Article Text-1346-1-10-20210814, n.d.). Pengilasan dan lipatan yang berulang kali akan menghasilkan lapisan-lapisan adonan dengan lapisan lemak tipis diantaranya. Adonan ini memiliki tekni pembuatan yang berbeda dengan produk lainnya.

*Puff pastry* harus mengembang dengan memiliki kulit yang renyah, crumb yang lembut, aroma yang kuat, dan biasanya kurang manis tidak seperti yang lainnya. Sedangkang untuk produk danish pastry adalah pastry yang memiliki adonan dasar yang diberi ragi dan menghasilkan sel yang baik, untuk lapisan crumb-Nya harus jelas dan tidak terpisah satu sama lain.

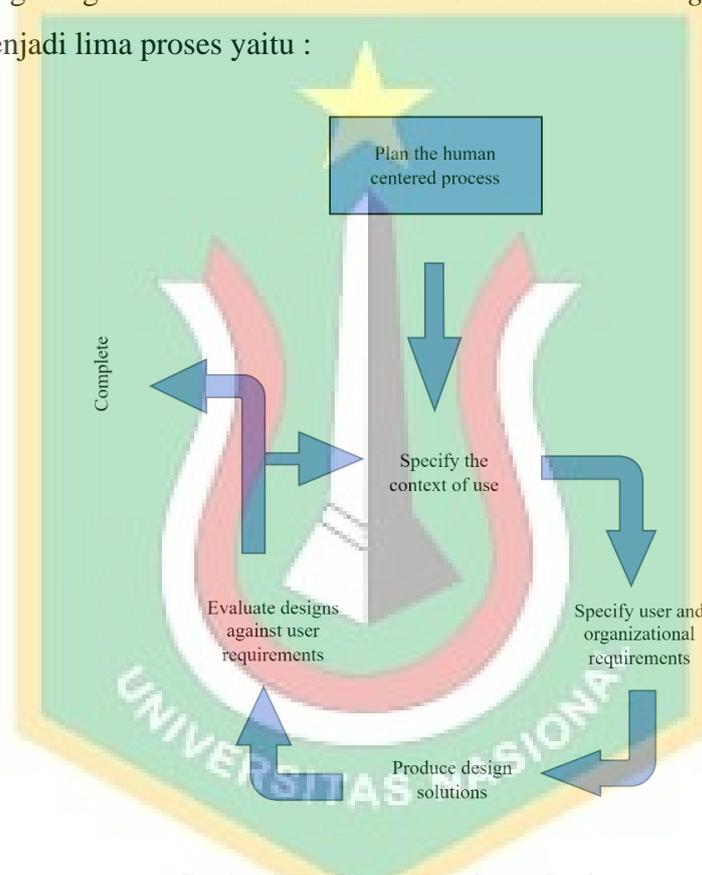
## **2.3 Landasan Teori**

### **2.3.1 User Center Design (UCD)**

*UCD (User Center Design)* adalah objek yang penting dalam pengembangan dan pembangunan suatu sistem. Dalam pengembangannya user disini adalah sebagai pribadi, organisasi, dan masyarakat. *User Design Center* merupakan filosofi perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari sebuah proses pembuatan sistem (*Pembuatan Media Informasi Kuliner Kota Medan Berbasis Web Sebagai Sarana Promosi Menggunakan Metode Ucd (User Center Design)*, n.d.). Perancangan sistem ini dibuat dengan teknik, metode, tools, prosedur yang membantu perancangan sistem menjadi interaktif berdasarkan pengalaman pengguna. User center design yang nantinya yang akan menerjemahkan partisipasi dan pengalaman manusia ke dalam perancangan.

### 2.3.2 Proses Metode UCD (*User Center Design*) Berbasis Web

*User Center Design* adalah paradigma baru dalam sebuah pengembangan sistem yang berbasis web. *User Center Design* (UCD) sering disebut sebagai human center design. Menurut (Yatana Saputri et al., 2017) human center design merupakan sebuah pendekatan pembuatan sistem interaktif yang akan secara khusus berfokus pada sebuah pembuatan sistem yang berguna. Proses dari Metode *User Center Design* (UCD) terbagi menjadi lima proses yaitu :



Gambar 2.II.1 Proses User Center Design

#### 1. *Plan the human centered process*

Proses ini merupakan suatu proses yang dimana harus diadanya diskusi terhadap orang yang akan bersangkutan atau yang akan terlibat dalam membangun sebuah sistem, untuk mendapatkan komitmen bahwa dalam proses pengembangan proyek ini akan berpusat pada pengguna atau user. Dalam penelitian ini penulis menyadari bahwa pembuatan proyek ini akan memiliki waktu dan tugas yang dimana akan melibatkan pengguna atau user dalam awal dan sampai akhir proses dimana mereka akan dibutuhkan. Dan

penulis juga harus mengetahui betul tentang metode *User Center Design* (UCD) dalam pengembangan studi literatur dan pelatihan (Berbasis et al., n.d.)

## 2. *Specify the context of use*

*Specify the context of use* atau menentukan konteks penggunaan, mengidentifikasi orang yang akan menggunakan sistem. Ini akan menjelaskan bagaimana dan untuk apa dan dalam kondisi seperti apa sistem ini akan digunakan (Yatana Saputri et al., 2017)

## 3. *Specify user and organizational requirements*

Pada proses ini perancangan harus dapat menentukan kebutuhan user di dalam suatu bisnis dan diharapkan dapat mencapai tujuan yang akan dicapai. Dapat mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan pengguna dan kebutuhan organisasi (Alvia Shanardi Wijaya, 2019).

## 4. *Produce design solutions*

Pada proses ini terdiri dari beberapa langkah yaitu pertama menciptakan sebuah desain, yang dimana sketsa, maket, simulasi adalah sebuah bentuk lain dari proses prototipe yang akan digunakan untuk membuat sebuah ide-ide yang terlihat dan memfasilitasi sebuah komunikasi yang efisien dengan para pengguna. Solusi desain disajikan kepada pengguna, maka dari itu mereka juga harus diperbolehkan untuk melaksanakan tugas-tugas. Umpan balik pengguna sangat dibutuhkan proses ini, nantinya umpan balik pengguna yang dikumpulkan harus dimasukkan dalam perbaikan solusi desain. Dalam proses ini harus memulai tahap literasi terus sampai tujuan desain telah terpenuhi (DASAR TEORI, n.d.).

## 5. *Evaluating design*

Dalam proses ini penulis harus melakukan evaluasi terhadap desain yang akan digunakan pada tahap selanjutnya. Dalam kegiatan selanjutnya, solusi desain pada tahap sebelumnya akan dievaluasi terlebih dahulu sebelum melanjutkan tahap yang lain. Tujuannya adalah untuk menghasilkan umpan balik untuk lebih meningkatkan produk dan melihat apakah desain yang dibuat akan memenuhi kebutuhan para pengguna (Yatana Saputri et al., 2017).

### 2.3.3 Prinsip- prinsip User Center Design

*User Center Design (UCD)* merupakan paradigma baru dalam sebuah pengembangan sistem yang berbasis web. Konsep yang dipakai pada UCD

ini adalah pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem (Khairil Ahsyar et al., 2020). Tujuan atau sifat- sifat, konteks dan lingkungan sistem didasarkan dari pengalaman pengguna. Sasaran pada metode UCD ini tidak hanya sekedar membuat produk yang berguna. Prinsip- prinsip yang harus diperhatikan dalam *User Center Design* (UCD) yaitu:

1. Fokus Pada Pengguna  
Perancangan harus terkoneksi langsung dengan pengguna atau calon pengguna melalui wawancara dan survey pada saat perancangan berlangsung. Tujuannya adalah untuk memahami kondisi, karakter dan sikap pengguna serta karakteristik anthropometric atau pengukuran secara literal. Aktifitas utama yaitu mencakup pengambilan data, analisis dan mengintegrasikannya ke dalam informasi perancangan dari pengguna tentang setiap karakteristik tugas.
2. Perancangan Terintegrasi  
Pada perancangan ini harus mencakup antarmuka pengguna, sistem bantuan, dukungna secara teknis serta prosedur secara konfigurasi.
3. Pengujian Pengguna  
Satu- satunya pendekatan yang sukses dalam perancangan ini adalah sistem yang berpusat pada pengguna secara empiris dibutuhkan observasi tentang apa saja kebutuhan pengguna dan evaluasi umpan balik.
4. Perancangan Interaktif  
Sistem yang sedang dikembangkan harus didefinisikan, dirancang, dan dites berulang kali. Berdasarkan hasil percobaan kelakuan dari fungsi, antarmuka sistem bantuan, dokumentasi pengguna, dan pendekatan pelatihannya.

#### **2.3.4 Pembelajaran Berbasis Website**

Pembelajaran berbasis web merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti internet dengan menempatkan web sebagai interface (Nulhakim & Firmansyah, 2020). Pembelajaran berbasis web ini menciptakan suatu proses pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Selain itu juga proses belajarnya dapat diatur sesuai keinginan kita, yang

dimana dalam proses belajarnya dapat ditingkatkan secara berkala dan dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

Internet juga mempunyai karakteristik sehingga bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Karakteristik dari internet ini nantinya yang akan digunakan sebagai perantara untuk meningkatkan proses minat dalam belajar termasuk diantaranya yaitu; (1) Media interpersonal dan media massa yang memungkinkan terjadinya komunikasi one-to-one maupun one-to-many, (2) Bersifat interaktif, (3) Memungkinkan terjadinya komunikasi secara sinkron maupun tertunda, sehingga akan tetap berjalannya ketiga jenis komunikasi yang merupakan syarat dalam sebuah pembelajaran (Anon n.d.-f 2020).

### **2.3.5 Peluang Internet Sebagai Media Sumber Belajar**

Dalam menggunakan internet dengan segala fasilitas yang ada akan memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai informasi yang secara langsung dapat meningkatkan pengetahuan kita dan menuntun kita dalam keberhasilan dalam belajar (*INTERNET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN Isdiyanto, n.d.*). Hal ini sangat memungkinkan karena internet merupakan jaringan yang informatif yang dapat memuat banyak data dan pengetahuan. Dengan menggunakan internet kita dapat melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Membantu dalam menemukan berbagai macam informasi dalam sumber yang luas.
2. Membangun dalam program artificial intelligence atau kecerdasan buatan untuk memodelkan suatu rancangan kegiatan.
3. Memudahkan untuk mengakses berbagai macam situs belajar termasuk yang akan membantu proses peningkatan pengetahuan dalam jangka panjang.
4. Pemasaran dan promosi hasil karya secara luas.