

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sebagai bahan acuan

Tabel 2. 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu 1(Satu)

No.	Nama Peneliti	Nizar Rabbi Radliya, Imam Maulana Alfaridzi
1.	Instansi	Universitas Komputer Indonesia
	Tahun Penelitian	2017
	Judul Penelitian	PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENYELESAIAN TUGAS AKHIR PADA PROGRAM STUDI PGPAUD UPI KAMPUS TASIKMALAYA [2]
	Maksud / Tujuan Penelitian	Menjelaskan fitur mengenai penjadwalan seminar dan sidang skripsi untuk memilih atribut apa saja yang harus diisi oleh penjadwal.
	Kesimpulan Penelitian	Pengembangan sistem informasi penyelesaian tugas akhir pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai solusi untuk mengatasi beberapa permasalahan yang ada pada kegiatan penyelesaian studi akhir.
	Persamaan	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah Sistem yang dibangun hanya sebatas <i>input</i> data jadwal.
	Perbedaan	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah Sistem yang dibangun untuk penelitian terdahulu melingkupi penjadwalan seminar proposal dan penjadwalan sidang akhir saja

Tabel 2. 2 Ringkasan Penelitian Terdahulu 2(Dua)

No.	Nama Peneliti	Julian Chandra W., Muhammad Rajab F.
2.	Instansi	Universitas Komputer Indonesia
	Tahun Penelitian	2017
	Judul Penelitian	Pengembangan Sistem Informasi Penjadwalan dan Manajemen Keuangan Kegiatan Seminar dan Sidang Skripsi/Tugas Akhir (Studi Kasus Program Studi Sistem Informasi UNIKOM) [3]
	Maksud / Tujuan Penelitian	Melakukan pengembangan sistem informasi penyelesaian tugas akhir. Dimana sistem informasi tersebut dapat memberikan solusi dan kemudahan penyelesaian tugas akhir di program studi
	Kesimpulan Penelitian	Dengan adanya SISPMK (Sistem Informasi Penjadwalan dan Manajemen Keuangan) dapat membantu kegiatan penjadwalan kegiatan seminar dan sidang TA / Skripsi menjadi lebih mudah, meminimalisir resiko terjadinya bentrok antar dosen maupun ruangan kelas.
	Persamaan	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah Sistem yang dibangun mencakup proses sistem penjadwalan
	Perbedaan	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah Sistem yang dibangun ditujukan untuk honorarium atau penggajian sedangkan sistem yang dibuat adalah penjadwalan seminar dan sidang

2.2. Pengertian Sistem, Informasi dan Sistem Informasi

Menurut Jerry Futz Gerald, (1981) Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu tujuan tertentu [4].

Menurut Gordon B. Davis: Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi penerima dan mempunyai nilai nyata atau dapat digunakan dalam keputusan-keputusan yang saat ini atau keputusan-keputusan pada masa yang akan datang [4]. Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan [4, p.13].

2.3. Pengertian Penjadwalan

Menurut Eddy Harjanto (2001) Penjadwalan adalah pengaturan waktu dari suatu kegiatan operasi. Penjadwalan mencakup kegiatan mengalokasikan fasilitas, peralatan ataupun tenaga kerja bagi suatu operasi [5].

2.4. Pengertian Website

Menurut Rohi Abdulloh (2015:1) *Website* atau disingkat *web*, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa teks, gambar, video, suara, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet [6].

2.5. Pengertian PHP

Menurut Agus Saputra (2011 ;38) *PHP* merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun *website* dinamis. *PHP* menyatu dengan kode *HTML* memiliki kondisi yang berbeda. *HTML* digunakan sebagai pembangun atau pondasi dari kerangka layout *web*, sedangkan *PHP* digunakan sebagai sebuah proses sehingga dengan adanya *PHP* tersebut, *web* akan muda di-*maintenance* [7].

2.6. Pengertian Laravel

Menurut Nugraha (2014:01) suatu *framework* yang sering digunakan dalam pembuatan *website* pada saat ini, arti *framework* yaitu sebuah perangkat lunak

untuk memudahkan para programmer dalam membuat aplikasi perangkat lunak atau *website* [8].

2.7. Pengertian Javascript

Java Script adalah bahasa pemrograman berorientasi objek, memiliki aspek interaksi pemakai pada suatu dokumen HTML. Objek tersebut dapat berupa suatu *window*, *frame*, URL, dokumen, form, button, dan yang lainnya, mempunyai properti yang saling berhubungan dengannya, dan masing-masing memiliki nama, lokasi, warna nilai, dan atribut lain [8].

2.8. Pengertian Json

JSON (JavaScript Object Notation) merupakan format untuk memasukan data ke dalam sebuah variabel. *JSON* merupakan format teks yang mudah dipahami oleh programmer dan berasal dari bahasa *C*, termasuk *C*, *C++*, *C#*, *Java*, *JavaScript*, *Perl*, *Python* [9].

2.9. Pengertian HTML

Menurut Suryanto (2009, p.83) HTML merupakan bahasa yang digunakan untuk menulis halaman *web*. Biasanya mempunyai ekstensi *.htm*, *.html*, atau *.shtml*. HTML tersusun atas tag-tag, digunakan untuk menentukan tampilan dari dokumen HTML yang diterjemahkan oleh browser [10].

2.10. Pengertian CSS

Menurut Ardhana (2012, p.108), CSS (*Cascading Style Sheet*) merupakan salah satu bahasa pemrograman *web* untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah *web* sehingga akan lebih terseruktur dan seragam. Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman *web* yang dibuat dengan bahasa *HTML* DAN *XHTML* [10].

2.11. Pengertian MySQL

Menurut Nugroho (2005, p.1) menjelaskan bahwa *MySQL* adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, *multi user* serta menggunakan perintah standar *SQL (Structured Query Language)* [10].

2.12. Pengertian Algoritma Genetika

Algoritma genetika adalah algoritma yang berusaha menerapkan pemahaman mengenai evolusi alamiah pada tugas-tugas pemecahan masalah (problem solving). Pendekatan yang diambil oleh algoritma ini adalah dengan menggabungkan secara acak berbagai pilihan solusi terbaik di dalam suatu kumpulan untuk mendapatkan generasi solusi terbaik berikutnya yaitu pada suatu kondisi yang memaksimalkan kecocokannya atau lazim disebut fitness [11].