

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Mengenai judul pembahasan pemesanan jasa studio foto yang dilakukan oleh beberapa penelitian sebelumnya. Berikut ini beberapa penelitian yang mendukung penelitian ini beserta persamaan dan perbedaannya. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Penelitian pertama yang dilakukan oleh Rosdiana, Denny Kurniadi, Asrul Huda, dengan judul “Rekayasa Sistem Informasi Promosi dan Pengelolaan Jasa Studio Foto Berbasis Web” bertujuan untuk menyelesaikan masalah menyampaikan informasi paket jasa, pemesanan yang akan berakibat pada kesalahan pembuatan laporan. Sistem ini menggunakan metode pendekatan terstruktur, metode pengembangan waterfall dan dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP, framework Laravel dan database MySQL [2].

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Revaldi Fuad Azhar, dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan Studio Foto Pada AN Studio Berbasis Website” bertujuan untuk menyelesaikan masalah dalam proses pendataan menggunakan media buku dimana transaksi pemesanan, informasi proses pemotretan, dan belum adanya media promosi. Sistem ini menggunakan metode penelitian deskriptif, metode pengembangan waterfall dan metode pendekatan terstruktur. Dengan menggunakan alat bantu Flowmap, Diagram Konteks, dan DFD. Pembangunan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor) dan menggunakan database MySql [3].

Persamaan dari penelitian pertama dan kedua ini dengan penelitian adalah sama-sama melakukan analisis mengenai sistem informasi pemesanan jasa studio

foto dengan menggunakan metode pengembangan waterfall dan dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

2.2 Sistem

Sistem adalah suatu kumpulan dari beberapa elemen untuk mencapai suatu tujuan tertentu, yang memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya. sistem juga terdiri dari 2 atau lebih komponen atau subsistem yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan yang sama [4] [5].

2.2.1 Karakteristik sistem

Sesuatu dikatakan sebagai suatu sistem apabila memiliki sifat-sifat tertentu. Karakteristik sistem memiliki atau sifat-sifat tertentu, yakni berikut ini:

1. Komponen sistem adalah suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi, bekerjasama dan membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.
2. Batas sistem adalah wilayah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungannya. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.
3. Lingkungan luar sistem adalah lingkungan di luar batas sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Pengaruh tersebut dapat bersifat positif atau negatif suatu sistem tersebut. Pengaruh yang positif dapat dipelihara dan dijaga, sedangkan pengaruh negatif harus dikendalikan karena dapat mengganggu sistem.

4. Penghubung sistem adalah penghubung adalah media yang menghubungkan atau mengintegrasikan antara satu subsistem ke subsistem yang lainnya menjadi satu kesatuan.
5. Masukan sistem adalah serangkaian data (signal input) atau maintenance input dari dalam atau dari luar lingkungan untuk diolah dalam sistem untuk dioperasikan. Contoh di dalam sistem komputer, program adalah maintenance input yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan data adalah signal input untuk diolah menjadi informasi.
6. Keluaran sistem adalah hasil dari proses dan diklasifikasi menjadi keluaran yang berguna. Keluaran merupakan masukan untuk subsistem yang lain. Informasi adalah keluaran yang dihasilkan dari proses.
7. Pengolah sistem adalah suatu yang merubah masukan menjadi keluaran. Contoh Sistem akuntansi akan mengolah data-data transaksi menjadi laporan pencatatan kas yang diperlukan oleh manajemen.
8. Sasaran sistem adalah sesuatu yang menjadi target yang ingin dicapai dari suatu sistem. Sasaran yang dicapai dari suatu sistem menentukan masukan yang dibutuhkan. Suatu sistem dikatakan berhasil apabila sasaran yang telah ditentukan dapat dicapai dengan baik [4].

2.2.2 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dalam beberapa, antara lain :

1. Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran-pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik.
2. Sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik.
3. Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia. Misalnya sistem perputaran bumi.
4. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dibuat oleh manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin.
5. Sistem tertentu adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi, sebagai keluaran sistem yang dapat diramalkan.
6. Sistem tak tentu adalah sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilistik [4].

2.3 Informasi

Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sesuatu yang berarti atau bermanfaat bagi penerimanya. kegunaan informasi adalah mempunyai nilai untuk menentukan keputusan yang akan datang dan dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang [4].

2.3.1 Fungsi dan Siklus Informasi

Data merupakan bentuk mentah yang belum memiliki nilai sehingga perlu diolah agar menjadi informasi bagi penerimanya. lalu penerima informasi akan

membuat keputusan dan melakukan tindakan, hingga akhirnya dari tindakan hasil pengambilan keputusan tersebut dihasilkan data kembali. Dalam hal ini digunakan dalam data pemesanan dimana data tersebut akan di olah menjadi data pembayaran. Data yang diolah melalui suatu informasi, kemudian penerima informasi tersebut, akan menghasilkan keputusan.

Jadi, data tersebut akan melakukan tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya yang disebut dengan siklus informasi (*information cycle*). Siklus ini juga disebut dengan siklus pengolahan data (*data processing cycles*) [4] [7].

2.4 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem yang terdiri dari *software, hardware dan brainware* yang memproses informasi menjadi sebuah output yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi dan dapat menghasilkan laporan-laporan yang dibutuhkan [4] [5].

2.4.1 Komponen Sistem Informasi

Komponen sistem informasi dapat diklasifikasikan, antar lain:

1. Blok masukan (*input block*)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media yang digunakan untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen dasar.

2. Blok model (*model block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan metode matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang sudah diinginkan.

3. Blok keluaran (*output block*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok teknologi (*technology block*)

Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian diri secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari unsur utama :

a. Teknisi (*human ware atau brain ware*)

b. Perangkat lunak (*software*)

c. Perangkat keras (*hardware*)

5. Blok basis data (*data base block*)

Merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok kendali (*control block*)

Banyak faktor yang dapat merusak sistem informasi, misalnya bencana alam, api, temperatur tinggi, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan ketidakefisienan, sabotase dan sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah atau bila terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung diatasi [4].

2.5 Pemesanan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, definisi pemesanan adalah proses, pembuatan, cara memesan atau memesankan [6].

Pemesanan adalah proses, pembuatan, cara memesan atau memesankan. Pemesanan juga berarti keseluruhan proses kegiatan yang berkaitan mulai dari pemesanan tanggal dan waktu, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya [8].

Sistem pemesanan online dapat memudahkan pelanggan dalam memesan dan mendapatkan informasi yang memadai tentang informasi kapan saja dan di mana saja melalui internet [9].

2.6 Jasa

Jasa adalah segala aktifitas yang terdiri dari memanfaatkan yang ditawarkan untuk dijual oleh suatu pihak kepada pihak lain yang esensial jasa tidak berwujud dan tidak menghasilkan kepemilikan sesuatu [10].

2.7 Website

Website bisa disebut “Web” dimana terdiri dari beberapa halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara video dan gabungan dari semuanya. Web terdiri dari web statis dan web dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing terhubung dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink) sedangkan teks dijadikan media penghubung (hyperteks) [13].

Website merupakan sebuah media atau halaman informasi yang disediakan khusus untuk pengguna internet sehingga bisa diakses dimana pun dan kapan pun selama terkoneksi dengan jaringan internet. Website juga merupakan komponen atau kumpulan komponen yang di dalamnya terdapat teks, gambar, suara, animasi, sehingga menjadi media informasi yang sangat menarik untuk dikunjungi [14].

2.8 HTML

HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah salah satu bahasa pemrograman terstruktur yang di kembangkan untuk membuat halaman website yang dapat di akses atau ditampilkan menggunakan web browser. HTML juga digunakan untuk membuat website dimana bisa menulis teks, memasukkan gambar, membuat form, dan sebagainya [15].

2.9 PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website dinamis dan interaktif. Dimana web dinamis adalah website tersebut bisa berubah-ubah tampilan dan kontennya sesuai kondisi

tertentu. Pemrograman PHP sangat cocok dikembangkan dalam lingkungan web, karena PHP bisa dilekatkan pada script HTML atau sebaliknya [15].

2.10 MySQL

MySQL merupakan perangkat lunak yang sistem manajemennya menggunakan basis data SQL yang dapat mengirimkan dan menerima datanya dengan cepat dan berguna dalam mengakses basis data yang tergolong rasional [16].