

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga peneliti mendapatkan referensi teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari Penelitian terdahulu, Berikut ini merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait penelitian dilakukan penulis.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu 1

No	Nama Peneliti	Mia Fitriawati, S.Kom, M.Kom, Damaiyanti Ema Novelina Sihombing
1	Instansi	Universitas Komputer Indonesia
	Tahun Penelitian	2018
	Judul Penelitian	SISTEM INFORMASI PEMESANAN WISATA DAN EKSPEDISI BERBASIS WEB PADA KAMPUNG BATU MALAKASARI
	Maksud Tujuan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk mengetahui sistem pemesanan wisata dan ekspedisi yang sedang berjalan pada Kampung Batu Malakasari. 2. Untuk membuat perancangan sistem informasi pemesanan paket wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari.

		<p>3. Untuk mengetahui pengujian program sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari.</p> <p>4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari</p>
	<p>Metodologi digunakan</p>	<p>Metode yang digunakan yaitu <i>prototype</i> Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan diantaranya flowmap, context diagram, Data Flow Diagram (DFD), kamus data, normalisasi, dan tabel relasi.</p>
	<p>Kesimpulan Penelitian</p>	<p>1. Mempermudah promosi seputar Kampung Batu Malakasari kepada masyarakat melalui website yang sudah dibuat.</p> <p>2. Mempermudah proses pemesanan wisata, pembayaran pemesanan wisata, pembatalan pemesanan wisata baik umum maupun wisata pelajar.</p> <p>3. Mempermudah proses pencarian data pengunjung dan ekspedisi secara online dengan mengirim promosi KBM baik berupa</p>

		gambar, foto atau dokumen seputar Kampung Batu Malakasari ke email pengunjung.
	Persamaan Penelitian	Persamaanya yaitu sama sama menggunakan metode <i>prototype</i>
	Perbedaan Penelitian	Perbedaannya yaitu objek penelitian sistem ini meneliti tentang pemesanan wisata dan ekpedisi kalau yang digunakan yaitu meneliti sistem informasi pemesanan jasa kontruksi

Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu 2

No	Nama Peneliti	Yostyo Siswantoro dan Novrini Hasti
1	Instansi	Universitas Komputer Indonesia
	Tahun Penelitian	2013
	Judul Penelitian	PEMESANAN DAN PENJUALAN KUE BERBASIS ANDROID PADA CHÉRIE CAKE'S – HALIM PERDANA KUSUMA
	Maksud Tujuan Penelitian	1. Pembuatan dan penggunaan aplikasi ini dimaksudkan agar pengguna atau <i>user</i> tidak perlu lagi mengetikkan alamat situs dimana kebanyakan orang sulit untuk menghapalnya. <i>User</i> akan memiliki aplikasi <i>native client</i> dari toko kue Chérie Cake's itu sendiri.

		<p>2. Tujuan dari penelitian ini dalam merancang aplikasi berbasis mobile android adalah untuk memberikan kemudahan bagi konsumen Chérie's Cake dalam melakukan proses pemesanan kue.</p>
	<p>Metodologi digunakan</p>	<p>Metode yang digunakan yaitu deskriptif dan metode pendekatan UML</p>
	<p>Kesimpulan Penelitian</p>	<p>1. Dengan adanya aplikasi pemesanan ini, konsumen lebih dimudahkan dalam melakukan pemesanan kue yang lebih efisien dimana tidak perlu mendatangi tempat usaha dan untuk mengetahui informasi produk yang ditawarkan serta harga produk dapat dengan mudah dilakukan karena aplikasi dilengkapi dengan katalog produk.</p> <p>2. Kemudahan dalam pencarian atau pengelolaan data pesanan semakin mudah dengan adanya aplikasi ini dimana semua data pemesanan akan ditampung di dalam <i>webserver</i>.</p> <p>3. Dalam aplikasi pemesanan ini, konsumen dapat langsung mengetahui total harga secara pasti yang harus dibayarkan, dan penjual dapat dengan mudah melakukan</p>

		pencetakan struk tanpa harus menghitung lagi total biaya tiap pesanan yang diterima
	Persamaan Penelitian	Persamaanya yaitu sama sama menggunakan metode pendekatan UML dan alat bantu use case
	Perbedaan Penelitian	Perbedaannya yaitu pada jurnal ini membuat aplikasi berbasis android sedangkan penulis membuat aplikasi bersbasis website

2.2. LANDASAN TEORI

Landasan teori bertujuan untuk menerangkan teori-teori yang berhubungan dengan dengan penulisan tugas akhir yang berkaitan dengan administrasi penyewaan jasa kontruksi

2.2.1 Sistem

Definisi sistem menurut dari Jogiyanto dalam buku yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi menjelaskan bahwa: “ Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan-tujuan tertentu.” (2005:2) Definisi sistem menurut West Churchman yang diterjemahkan oleh Krismiaji dalam buku yang berjudul Sistem Informasi Akuntansi mendefinisikan bahwa: “Sistem dapat didefinisikan sebagai serangkaian komponen yang dikoordinasikan untuk mencapai serangkaian tujuan.” (2005:1)

2.2.2 Informasi

Menurut Krismiaji dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi Akuntansi menjelaskan bahwa: ”Informasi adalah data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat.” (2005:15)

Definisi informasi menurut Marshall B. Romney dan Paul John Steinbart di dalam buku *Accounting Information Systems* mendefinisikan bahwa: “Informasi adalah data yang telah diatur dan diproses untuk memberikan arti.” (2004:11)

2.2.3. Sistem Informasi

Definisi menurut Jogiyanto dalam buku yang berjudul *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, menyebutkan bahwa: “Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.” (2005:11)

Definisi sistem informasi menurut Al-Bahra bin Ladjamudin dalam buku yang berjudul *Analisis dan Desain Sistem Informasi* mendefinisikan bahwa: ”sistem informasi adalah sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi.” (2005:13)

2.2.3.1. Komponen Sistem Informasi

Dalam suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen sebagai berikut :

1. Perangkat keras (hardware), mencakup berbagai peranti fisik seperti computer dan printer.
2. Perangkat lunak (software) atau program, yaitu sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras memproses data.
3. Prosedur, yaitu sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkit keluaran yang dikehendaki.
4. Orang, yaitu semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan system informasi, pemrosesan dan penggunaan keluaran system informasi.

5. Basis data (database), yaitu sekumpulan table, hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
6. Jaringan computer dan komunikasi data, yaitu sistem penghubung yang memungkinkan sumber (resources) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

2.2.4. pengertian Pemesanan

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, pemesanan adalah proses, pembuatan, cara memesan atau memesankan.

2.2.5. pengertian Jasa

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, jasa adalah perbuatan yang baik dan berguna. Sedangkan, menurut Kotler (2000:428), “Jasa ialah setiap tindakan atau unjuk kerja yang ditawarkan oleh salah satu pihak ke pihak lain yang secara prinsip tidak berwujud dan menyebabkan perpindahan kepemilikan apapun. Produksinya bisa terikat dan bisa juga tidak terikat pada suatu produk.”

2.2.6. Pengertian Jasa Kontruksi

Samsul Ramli (2014:3), jasa konstruksi merupakan layanan jasa konsultasi perencanaan pekerjaan konstruksi, layanan jasa pelaksanaan pekerjaan konstruksi, dan layanan jasa konsultasi pengawasan pekerjaan konstruksi. Dengan definisi ini, pekerjaan konstruksi,

konsultasi dan jasa lainnya termasuk dalam ruang lingkup jasa yakni spesifikasi teknis meliputi input, proses, dan output.

Menurut Tim PrimaPena dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) halaman 362 menyatakan jasa merupakan tindakan yang baik dan berguna bagi orang, kelompok masyarakat, bangsa dan negara. Halaman 450 menyatakan konstruksi merupakan susunan, tata letak, dan model sebuah bangunan.

Dapat disimpulkan jasa konstruksi adalah tindakan susunan, tata letak, dan model sebuah bangunan yang baik sehingga berguna bagi orang, kelompok masyarakat, bangsa dan negara .

2.2.7. Pengertian Jaringan Internet

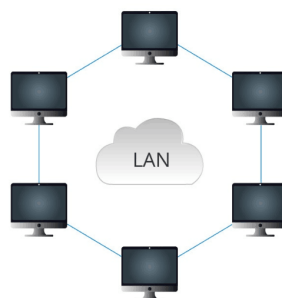
Menurut Oetomo (2002) menyebutkan bahwa internet merupakan singkatan atau kependekan dari *international network*, yang didefinisikan sebagai suatu jaringan komputer yang sangat besar, dimana jaringan komputer tersebut terdiri dari beberapa jaringan – jaringan kecil yang saling terhubung satu sama lain. Lebih lanjut dijelaskan pula, jaringan komputer yang sangat besar ini bisa mencakup jaringan seluruh dunia.

Menurut Allan (2005) menjelaskan bahwa internet merupakan sekumpulan jaringan komputer yang saling terhubung satu sama lain secara fisik dan juga memiliki kemampuan untuk membaca dan menguraikan berbagai protokol komunikasi tertentu yang sering kita kenal dengan istilah *Internet Protocol (IP)* serta *Transmission Control Protocol (TCP)*. Protokol sendiri, lebih lanjut didefinisikan oleh Alan sebagai sebuah spesifikasi sederhana mengenai bagaimana dua atau lebih komputer dapat saling bertukar informasi.

Dan berdasarkan jangkauan secara geografis jaringan komputer terbagi menjadi beberapa, diantaranya :

1. Local Area Network (LAN)

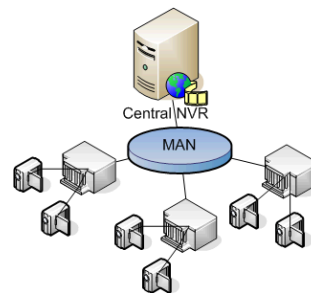
LAN merupakan jaringan yang dibatasi oleh area yang relative kecil, dibatasi oleh area lingkungan seperti sebuah perkantoran di sebuah gedung, atau sekolah, dan biasanya tidak jauh dari sekitar 1 km persegi seperti pada gambar



Gambar 2. 1 Local Area Network

2. Metropolitan Area Network (MAN)

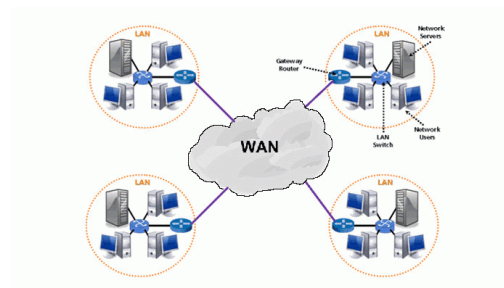
MAN merupakan jaringan komputer dengan ruang lingkup yang cukup jauh. Tipe ini digunakan untuk membangun jaringan komputer antar gedung, dalam satu kota, atau antar kota yang berada pada jangkauannya. Jaringan ini biasanya digunakan oleh perusahaan-perusahaan besar seperti perbankan, BUMN, dll seperti pada gambar



Gambar 2. 2 Metropolitan Area Network (MAN)

3. Wide Area Network (WAN)

Jaringan ini merupakan jaringan yang terbesar karena mencakup radius antar negara bahkan benua tanpa batasan geografis seperti jaringan lain. Dalam beberapa hal, WAN dapat dikatakan Internet



Gambar 2. 3 Wide Area Network (WAN)

2.2.8. Pengertian WEB

Muhamma Tohirudin (2011:3), *Word Wide Web* atau biasa disebut *Web* merupakan kumpulan *web* server (penyedia web) dari seluruh dunia yang berfungsi menyediakan data dan informasi. Melalui WWW atau biasa disebut *web* kita dapat mengakses informasi berupa teks, gambar, suara,

video, dan animasi.

Menurut Sidik Efendi (2012:80), *World Wide Web* (WWW) adalah kumpulan dokumen yang saling terkait yang dapat diakses melalui internet. Ini terdiri dari jutaan halaman *web* yang berisi teks, gambar, suara dan video. Sir Tim Berners-Lee, seorang ilmuwan Inggris yang bekerja di CERN, menciptakan *World Wide Web*.

Dapat disimpulkan *website* adalah sebuah tempat di internet, yang menyajikan informasi dengan berbagai macam format data seperti teks, gambar, bahkan video dan dapat diakses menggunakan berbagai aplikasi klien sehingga memungkinkan penyajian informasi yang lebih menarik dan dinamis dengan pengelolaan yang terorganisasi.

2.2.9. Pengertian PHP

Bahasa pemrograman merupakan sekumpulan instruksi yang diberikan kepada komputer untuk dapat melaksanakan tugas tertentu dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Bahasa pemrograman sering juga disebut dengan bahasa komputer. Salah satunya adalah Bahasa pemrograman *PHP*, *PHP* memiliki singkatan berulang dari "*PHP Hypertext PreProcessor*". *PHP* merupakan bahasa pemrograman yang sering disisipkan ke dalam *HTML*. *PHP* pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu *PHP* masih bernama *Form Interpreted* (FI), yang wujudnya berupa sekumpulan skrip yang digunakan untuk mengolah data formulir dari *web*.

2.2.10. Pengertian Database

Menurut Fathansyah *database* terdiri atas 2 kata, yaitu basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang/berkumpul. Dan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi,

atau kombinasinya. *Database* juga dapat diartikan sebagai mekanisme yang digunakan untuk menyimpan informasi dan data .

2.2.11. Pengertian Laravel

Laravel merupakan sebuah *framework* yang basis pemrogramannya *PHP*, *Laravel* bersifat *open-source* dengan menggunakan konsep *model – view – controller* (MVC). *Laravel* berada dibawah naungan lisensi MIT *License* dan *Github* sebagai media berbagi *code*-nya.

2.2.12. UML (Unified Modeling Language)

UML(*Unified Modeling Language*) adalah Teknik pengembangan sistem yang menggunakan Bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem, skema ini merupakan representasi yang digunakan secara luas untuk pemodelan sistem berorientasi objek. *UML* memiliki beberapa diagram yang digunakan untuk melakukan pemodelan data maupun sistem diantaranya yaitu *Use Case Model* dan *Activity Diagram*.

2.3. Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pendukung merupakan perangkat lunak yang mendukung untuk melancarkan dalam pembuatan sebuah sistem yang sedang di buat sesuai dengan kebutuhan *user*

1. MySQL

MySQL adalah suatu perangkat lunak sistem manajemen basis data relasional dengan konsep *SQL*. *SQL* (*Structured Query Language*) adalah sebuah konsep pengoperasian basis data, terutama untuk pemilihan dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Beberapa alasan dalam memilih *MySQL* adalah sebagai berikut: kecepatan, kemudahan penggunaan, biaya, dukungan bahasa *query*, kapabilitas, konektivitas dan keamanan, probabilitas, *open source*, dan *multi-user*.

2. *Xampp web server*

Fungsinya yaitu sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan Bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis.