

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Website

Website adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (*homepage*) menggunakan sebuah *browser* menggunakan *URL website*. Di akhir tahun 1993, terdapat lebih dari lima ratus situs *website*. Sebagai perbandingan, di akhir tahun 2018, jumlah situs *website* yang tercatat ialah 1,94 miliar di seluruh dunia dengan jumlah pengguna internet sebanyak 41 miliar jiwa.

2.2 Pengertian Pemrograman

Pemrograman adalah proses menulis, menguji dan memperbaiki (*debug*), dan memelihara kode yang membangun sebuah program komputer. Kode ini ditulis dalam berbagai bahasa pemrograman. Tujuan dari pemrograman adalah untuk memuat suatu program yang dapat melakukan suatu perhitungan atau pekerjaan sesuai dengan keinginan si pemrogram (*programmer*). Untuk dapat melakukan pemrograman, diperlukan keterampilan dalam *algoritma*, logika, bahasa pemrograman, dan di banyak kasus, pengetahuan-pengetahuan lain seperti matematika. Pemrograman adalah sebuah seni dalam menggunakan satu atau lebih *algoritma* yang saling berhubungan dengan menggunakan sebuah bahasa pemrograman tertentu sehingga menjadi sebuah.

2.3 Pengenalan .NET Framework

NET Framework merupakan *platform* yang digunakan untuk membangun beragam aplikasi seperti *windows desktop*, *web*, *web services*, *web phone*, dan sebagainya. *Framework* tersebut menyediakan lingkungan eksekusi yang sifatnya *managed*, dalam arti semua yang berhubungan dengan *background service*

aplikasi ditangani oleh *NET Framework* seperti pengaturan alokasi memori, *security*, dan lain-lain. Aplikasi yang dibangun dengan memakai non *NET Framework*, disebut dengan *unmanaged* dan semua hal yang berhubungan dengan eksekusi *runtime* aplikasi tersebut tidak ditangani *NET Framework*.

2.4 Microsoft Visual Basic .Net

Visual Basic .NET adalah salah satu bahasa pemrograman tingkat tinggi yang mendekati bahasa manusia. Kemunculan bahasa *Visual Basic .NET* ini sebagai jawaban untuk menyederhanakan bahasa pemrograman pada *platform .NET* yang dimunculkan tahun 2002 dan untuk menjembatani programmer *Visual Basic*. (Kurniawan, 2013:10)

Bahasa *Visual Basic .NET* secara teknis mengadopsi sintak bahasa *Visual Basic*. Konsistensi *API* membuat bahasa *Visual Basic .NET* menjadi pilihan dalam membuat kode program diatas *platform Windows*.

Dalam menyusun suatu aplikasi pada *Visual Basic .NET*, kita memerlukan tiga tahap yaitu merancang *form*, menentukan properti, menulis kode program. Adapun keunggulan *Microsoft Visual Basic .NET* adalah sebagai berikut:

1. Mempunyai Fasilitas *toolbox* yang dapat secara langsung mendesain aplikasi yang akan dibuat.
2. Mempunyai jendela *properties* dimana dapat mengedit properti suatu objek terpilih yang berada dalam suatu aplikasi.
3. Mempunyai fasilitas penanganan *Bug* dan *Real Time Background Compiler*.
4. Menyediakan pemrograman data akses *ActiveX Data Object(ADO)*.
Memiliki beberapa tambahan sarana *wizard* yang baru. *Wizard* adalah sarana yang mempermudah dalam pembuatan aplikasi dengan mengotomatisasi tugas-tugas tertentu.

2.5 Penelitian Terdahulu

Referensi pertama diambil dari penelitian berjudul “Aplikasi Ilufa Laundry Online Menggunakan Framework Codeigniter “.Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem yang dapat memudahkan transaksi pelanggan dan memungkinkan layanan

order melalui situs web yang dapat diakses di semua perangkat (Ghozali dan Rochmawati, 2016).

Referensi kedua diambil dari penelitian berjudul “Pembangunan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis Web Dengan Fitur Mobile Pada 21 Laundry Padang”. Penelitian tersebut menghasilkan sistem yang dapat mempercepat transaksi, memudahkan pencarian informasi rincian dan rekap transaksi, dan dapat menampung data master, pelanggan, dan transaksi yang besar selama bertahun-tahun (Kamil dan Duhani, 2016).

Referensi ketiga diambil dari penelitian berjudul “Sistem Informasi Pelayanan Jasa di Anya Laundry Berbasis Website”. Penelitian tersebut menghasilkan sistem Pengelolaan, Pencatatan data, Pembuatan laporan. (Dewi ,2015).

Referensi keempat diambil dari penelitian berjudul “Perancangan Sistem Informasi Jasa Laundry Berbasis Web pada Tri Jaya Laundry Jakarta”. Penelitian tersebut menghasilkan sistem Proses penginputan, Data transaksi, Laporan yang dapat memudahkan transaksi pelanggan dan memungkinkan layanan order melalui situs web yang dapat diakses di semua perangkat. (Marissa , 2017).

Referensi kelima diambil dari penelitian berjudul “Sistem Informasi Pengelolaan Layanan Jasa Laundry”. Penelitian tersebut menghasilkan sistem Pengelolaan data, Penerimaan dan Pengambilan yang dapat mempercepat transaksi, memudahkan pencarian informasi rincian dan rekap transaksi, dan dapat menampung data . (Pranata ,2017).

2.6 Basis Data

2.6.1 Definisi Basis Data

Basis Data adalah sekumpulan *file* data yang saling berhubungan dan diorganisasi sedemikian rupa sehingga data-data tersebut dapat diakses dengan mudah dan cepat, dan diproses menjadi sebuah informasi yang lebih bermanfaat. (Sulistiyani, 2008:38).

Basis Data adalah susunan *record* data operasional lengkap dari suatu organisasi atau perusahaan, yang diorganisir sehingga mampu dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu sehingga mampu memenuhi informasi yang optimal yang dibutuhkan oleh para pengguna.

Istilah *Basis Data* berawal dari ilmu komputer. Meskipun kemudian artinya semakin luas dengan memasukkan hal-hal yang diluar bidang elektronika. Catatan yang mirip *Basis Data* sebenarnya sudah ada sebelum revolusi industri yaitu dalam bentuk buku besar, kuitansi, dan kumpulan data yang berhubungan dengan bisnis.

2.6.2 Konsep Dasar Basis Data

Konsep dasar dari basis data adalah kumpulan dari catatan-catatan, atau potongan dari pengetahuan. Sebuah basis data memiliki penjelas terstruktur dari jenis fakta yang disimpan di dalamnya dan penjelasan ini disebut skema. Skema menggambarkan obyek yang diwakili suatu basis data, dan hubungan di antara obyek tersebut.

Ada banyak cara untuk mengorganisasi skema, atau memodelkan struktur basis data: ini dikenal sebagai model basis data atau model data. Model yang umum digunakan sekarang adalah model relasional, yang menurut istilah layman mewakili semua informasi data bentuk *table-table* yang saling berhubungan dimana setiap table terdiri dari baris dan kolom (definisi yang sebenarnya menggunakan terminologi matematika). Dalam model ini, hubungan antara *table* diwakili dengan menggunakan nilai yang sama antara *table*. Model yang lain seperti model *hierarkis* dan model jaringan menggunakan cara yang lebih *eksplisit* untuk mewakili hubungan antara *table*.

2.7 Pengertian HTML

HTML adalah singkatan dari *hypertext markup language* bahasa pemrograman ini terdiri dari tag dan aturan-aturan yang memungkinkan anda membuat dokumen *hypertext*. Halaman web adalah dokumen *hypertext*. “*HTML* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mendesain sebuah halaman

web”. “*HTML* singkatan dari *hypertext markup language*, yaitu tag-tag untuk membuat dan mengatur struktur *website*”.

2.8 Pengertian CSS

CSS atau *cascading style sheet* adalah sekumpulan kode pemrograman web yang berfungsi untuk mengendalikan beberapa komponen di dalam web sehingga menjadi tampak seragam, berstruktur, dan teratur. “*CSS (cascading style sheet)* merupakan salah satu Bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mempercantik halaman web dan mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam”. “*CSS* kependekan dari *cascading style sheet* adalah untuk mengatur seluruh tampilan halaman web anda”.

2.9 Snipping Tool

Aplikasi bawaan *windows* yang berfungsi untuk memotong objek gambar dan mengambil gambar, Tetapi *tool* ini jarang di pakai maupun diketahui oleh pengguna *windows*, Karena letaknya yang tidak orang kebanyakan tau.

2.10 Sublime Text 3

Dalam membuat situs web diperlukan suatu editor. Salah satu contoh editor yang sangat sederhana adalah *notepad*. *Sublime Text* merupakan editor *HTML* yang professional mendesain, menulis kode program dan mengembangkan *website*, halaman web, dan aplikasi web. Dalam pengerjaanya *Visual Basic* memberikan tiga pilihan yaitu bekerja dengan menulis kode program Menu *Code*.

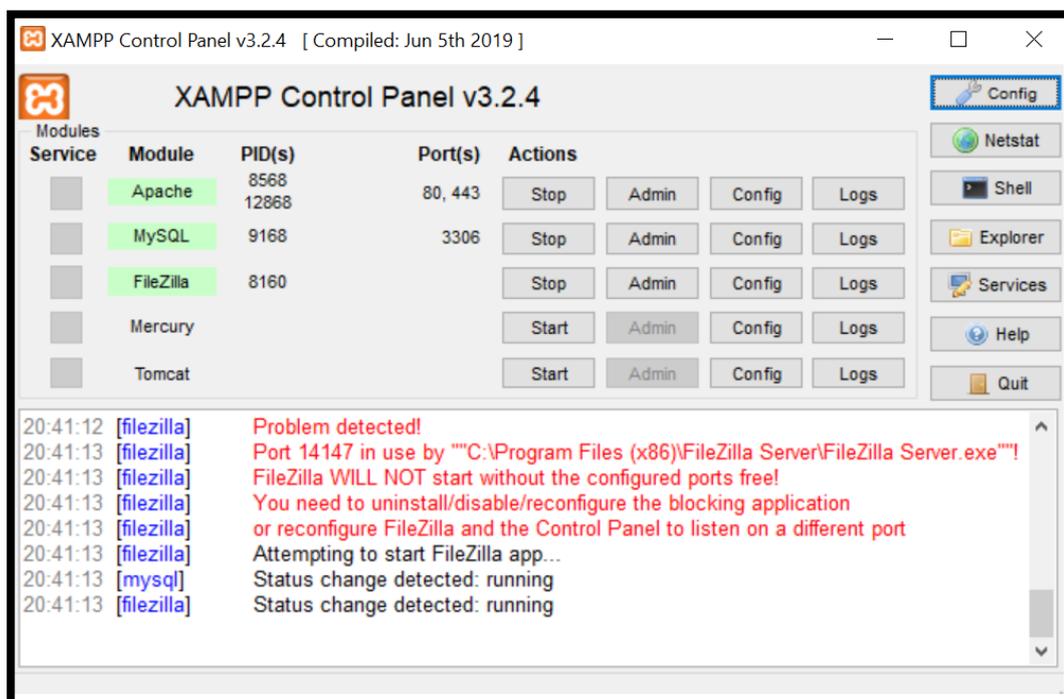
2.11 Definisi Mysql

MySQL (dibaca: *mi-se-kyu-el*) merupakan *software* yang tergolong sebagai *DBMS (Basis Data management system)* yang bersifat *open source*. *MySQL* sebenarnya produk yang berjalan pada *platform Linux*. Karena sifatnya *open source*, maka *MySQL* dapat dijalankan pada semua *platform* baik *Windows* maupun *Linux*. Selain itu, *MySQL* juga merupakan program pengakses *Basis Data* yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *Multi User*

(Banyak Pengguna). Saat ini *Basis Data MySQL* telah digunakan hampir oleh semua *programer Basis Data*, apalagi dalam pemrograman *web*.

2.12 Definisi XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak gratis, yang mendukung banyak sistem operasi. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL*, *Basis Data*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*. Nama *XAMPP* merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU (General Public License)*.



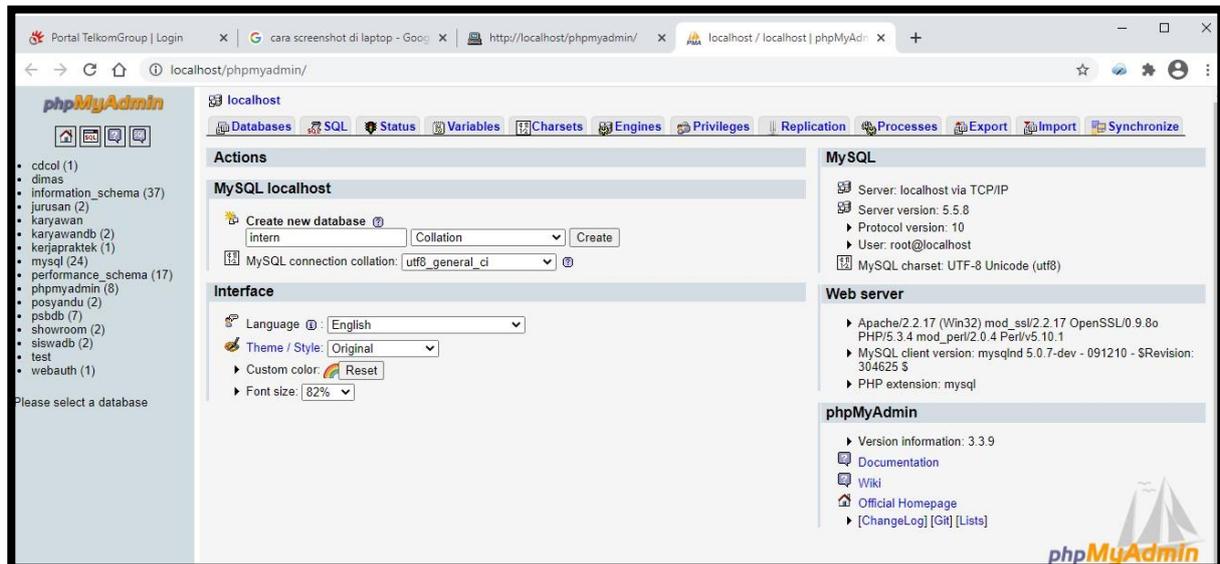
Gambar 2.1 Tampilan Awal XAMPP

2.13 Definisi PhpMyAdmin

PhpMyAdmin adalah suatu program *open source* yang berbasis *web* yang dibuat menggunakan aplikasi *PHP*. Program ini digunakan untuk mengakses *Basis Data MySQL*. Program ini mempermudah dan mempersingkat kerja penggunaannya. Dengan kelebihanannya, para pengguna awam tidak harus paham sintak-sintak *SQL* dalam pembuatan *Basis Data* dan tabel.

1. Menu utama PhpMyAdmin

Menu utama *PhpMyAdmin* untuk membuat sebuah *Basis Data*.

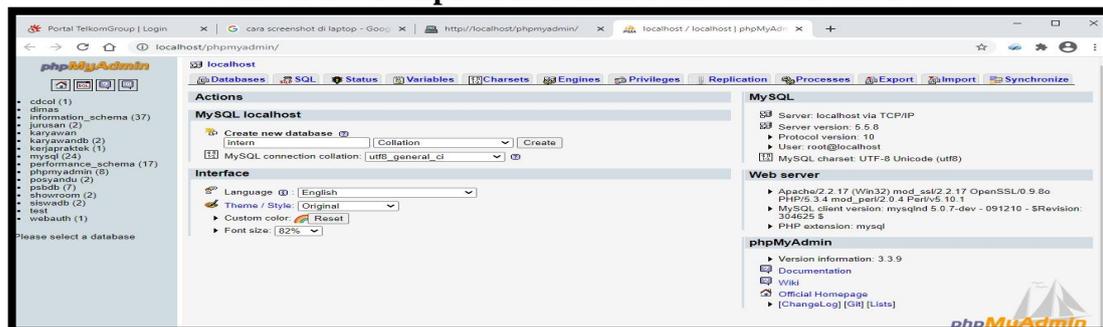


Gambar 2.2 Tampilan Menu Utama PhpMyAdmin

2. Membuat Basis Data MySQL dengan PhpMyAdmin

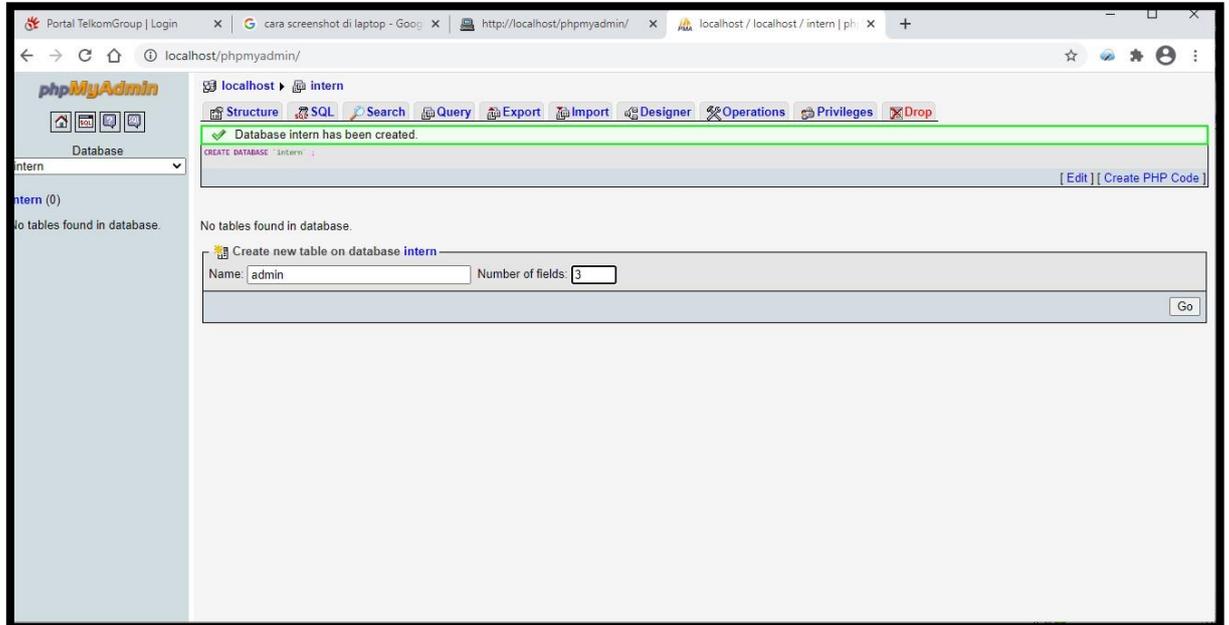
Untuk membuat *Basis Data* di *MySQL* akan lebih mudah jika kita menggunakan *PhpMyAdmin*, pada *browser* ketikkan <http://localhost/phpmyadmin/> yaitu menggunakan *PhpMyAdmin*. Ketika pertama kali membuat *Basis Data MySQL* dengan *PhpMyAdmin* beri nama *Basis Data*.

Gambar 2.3 Tampilan Halaman Pembuatan Basis Data



3. Membuat Table

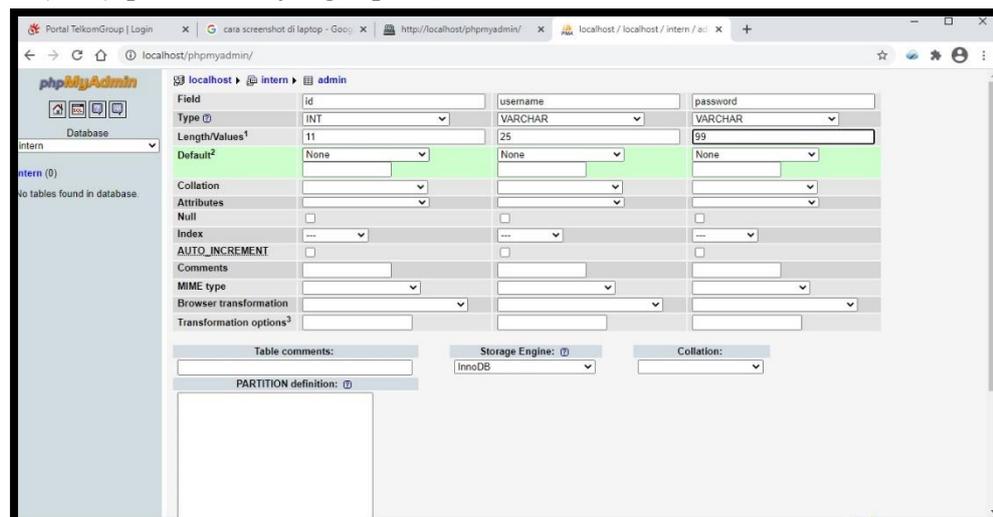
Setelah kita *create* atau membuat *Basis Data*, maka akan muncul halaman baru untuk membuat atau *create table*. Ketikkan nama *table* kemudian klik *Go*.



Gambar 2.4 Tampilan Halaman Pembuatan Table

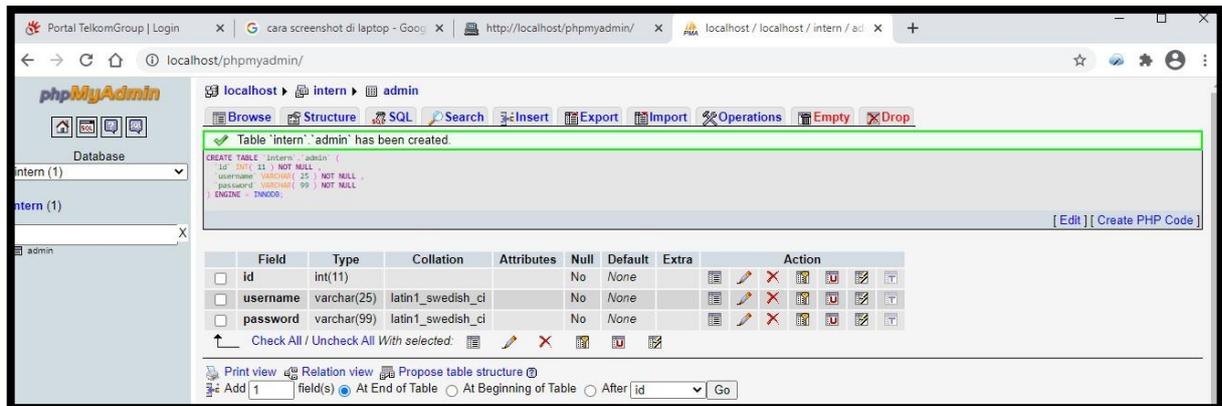
4. Membuat Field

Isi kolom atau *field* pada *table* yang telah dibuat sebelumnya, masukkan *Name*, *Type*, *Values/Length* sesuai kebutuhan, beri tanda pada *Null* sebagai *Primary Key* pada *Name* yang dipilih, lalu Klik *Save*.



Gambar 2.5 Tampilan Halaman Pembuatan Field pada Basis Data

Setelah berhasil *Save*, maka akan muncul halaman baru untuk melihat hasil *Basis Data* yang telah dibuat, untuk melihat *record* lalu klik *browse*.



Gambar 2.6 Tampilan Halaman setelah di Browser

2.14 File Pendukung

Perangkat lunak yang digunakan penulis pada pembuatan program, yaitu:

Tabel 3.1. File Pendukung

No.	Nama File	Keterangan
1.	Xampp 7.3.8	Sebagai server yang berdiri sendiri (<i>localhost</i>)
2.	MySQL Connector / NET 6.9.7	Untuk menghubungkan aplikasi dengan Basis Data <i>mysql</i>
3.	MySQL Connector ODBC 3.1.50	Untuk mengakses dan mengubah isi Basis Data
4.	Guna Framework	Untuk memperindah <i>user</i> interface aplikasi
5.	Bunifu Framework	Untuk membuat <i>color transition</i> pada saat awal membuka aplikasi

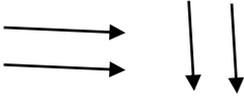
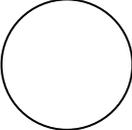
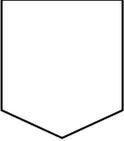
6.	ITextSharp	Untuk membuat file <i>.pdf</i>
7.	Navicat	Untuk mempermudah mengelola Basis Data dan tabel

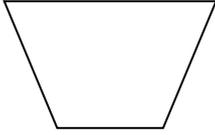
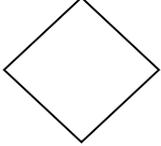
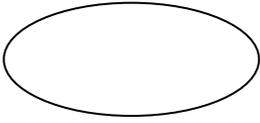
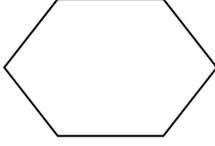
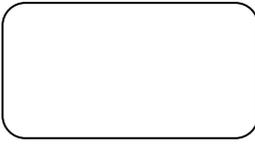
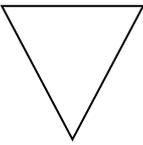
2.15 Definisi Flowchart atau Diagram Alir

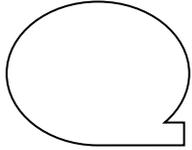
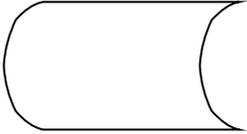
Flowchart atau diagram alir merupakan representasi grafik dari langkah-langkah yang harus diikuti dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang terdiri dari sekumpulan symbol, dimana masing-masing symbol mempresentasikan suatu kegiatan tertentu. *Flowchart* diawali dengan menerima *input*, pemrosesan *input*, dan diakhiri dengan menampilkan *output*.

Dalam penulisan *Flowchart* dikenal dua model, yaitu *system flowchart* dan *program flowchart*. *System Flowchart* adalah bagan yang memperlihatkan urutan prosedur dan proses dari beberapa *file* di dalam media tertentu, sedangkan *program flowchart* adalah bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan proses dalam suatu program.

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Flowchart

NO	SIMBOL	KETERANGAN
1		Simbol arus/ <i>flow</i> , berfungsi untuk menyatakan jalannya arus suatu proses
2		Simbol <i>connector</i> , berfungsi untuk menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama
3		Simbol <i>offline connector</i> , berfungsi untuk menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda
4		Simbol <i>process</i> , berfungsi untuk menyatakan suatu tindakan (proses)

		yang dilakukan oleh computer
5		Simbol <i>manual</i> , berfungsi untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh computer
6		Simbol <i>decision</i> , berfungsi untuk menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban : ya/tidak
7		Simbol <i>terminal</i> , berfungsi untuk menyatakan permulaan atau akhir suatu program
8		Simbol <i>predefined process</i> , berfungsi untuk menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
9		Simbol <i>keying operation</i> , berfungsi untuk menyatakan segala jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai <i>keyboard</i>
10		Simbol <i>offline-storage</i> , berfungsi untuk menunjukkan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu
11		Simbol manual input, berfungsi untuk memasukkan data secara manual dengan menggunakan online <i>keyboard</i>
12		Simbol <i>input/output</i> , berfungsi untuk menyatakan proses input atau output

		tanpa tergantung jenis peralatannya
13		Simbol <i>magnetic tape</i> , berfungsi untuk menyatakan input berasal dari pita magnetis atau output disimpan ke pita magnetis
14		Simbol <i>disk storage</i> , berfungsi untuk menyatakan <i>input</i> berasal dari <i>disk</i> atau <i>output</i> disimpan ke <i>disk</i>
15		Simbol <i>document</i> , berfungsi untuk mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
16		Simbol <i>punched card</i> , berfungsi untuk menyatakan <i>input</i> berasal dari kartu atau <i>output</i> ditulis ke kartu

2.16 Referensi Jurnal

Tabel 2.2 Daftar Referensi Jurnal

NO	JUDUL JURNAL	PENULIS	TAHUN TERBIT	PENERBIT	LINK
1.	Aplikasi Jasa Laundry Berbasis Web Dengan Metode Customer Realtionship Method (CRM)	Ibrahim Prasetyanto	2013	Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia,	http://repository.untag-sby.ac.id/4221/2/jurnal%20Ibrahim%20Prasetyanto.pdf

2.	Aplikasi Sistem Manajemen Laundry Berbasis Web	Asniati , La Atina , Nalis Hendrawan , Manggra Oktaviani Murati	2020	Universitas Dayannu Ikhsanuddin Baubau JL. Sultan Dayannu Ikhsanuddin No.124 Baubau Sulawesi Tenggara	http://ejournal.unidayan.ac.id/index.php/JIU/article/download/448/193
3.	Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pelayanan di Bisnis Laundry Pos	Nanang Hoesen	2019	Institut Bisnis Nusantara	http://ibn.ejournal.id/index.php/SENSI/article/download/160/131
4	Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis WEB	Muhammad Yasin Simargolana , Nurmala Nasution	2018	Jl Jend.Ahmad Yani, Kisaran, Sumatera Utara 21216, Indonesia	http://jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/download/402/343
5	Pengembangan Aplikasi Mobile Pemesanan Jasa Laundry Berbasis Android	Fajri Fernanda , Adam Hendra Brata , Eriq Muhammad Adams Jonemaro	2019	Universitas Brawijaya	http://j-ptiik.ub.ac.id