

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Banyak sekali media yang menjadikan platform untuk tempat berbagi informasi yang baik secara sederhana dan mudah diakses, salah satu yang sangat berperan dalam hal periklanan atau promosi adalah *website*. Informasi yang bisa diakses melalui sebuah portal yang disebut dengan *website*. *Website* adalah sebuah portal yang bisa diakses melalui internet dari mana saja dan kapan saja. Hampir setiap instansi atau lembaga diseluruh dunia sudah mempunyai *website* sebagai sarana komunikasi antara perusahaan dengan pelanggan. (Wibowo, 2015)

CV. Jawi adalah instansi perusahaan yang bergerak pada bidang percetakan. Selama ini CV. Jawi penyajian informasi produknya masih belum digital yaitu masih manual dengan menggunakan promosi berbagai brosur dan papan nama yang terpampang didepan kantor sehingga masyarakat tidak dapat mendapatkan informasi dengan mudah, cepat dan jelas. Dengan adanya jaringan internet ini, berbagai informasi dapat diakses secara online oleh siapa saja dengan efektif dan efisien. (Arrohman dkk, 2014)

#### **2.2 Website**

Situs *web* awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink yang memudahkan surfer (sebutan bagi pemakai komputer) untuk mendapatkan informasi dengan cukup mengklik suatu link berupa teks atau gambar maka informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan secara lebih terperinci. (Mardiana dkk, 2017)

#### **2.3 Bootstrap**

*Bootstrap* adalah *framework* css untuk membuat tampilan *web*. *Bootstrap* menyediakan *class* dan komponen yang sudah siap dipakai. (Nugroho dan Setiawati, 2019)

#### **2.4 Database**

*Database* ialah suatu wadah untuk menampung sebuah data yang ada pada suatu

sistem. *Database* juga bisa diartikan sebagai kumpulan data. *Database* juga dikenal formal dan tegas. *Database* juga bisa diartikan dengan kumpulan data yang terintegrasi yang dapat dimanipulasi, diambil dan dicari secara cepat. (Hersananda et al, 2017)

### **2.5 MySQL (*MyStructured Query Language*)**

MySQL merupakan server yang melayani *database*. Untuk membuat dan mengelolah *database*, kita dapat mempelajari pemrograman yang disebut dengan *query*(perintah) *SQL Database* sendiri dibutuhkan jika kita ingin menginput data dari *user* menggunakan *form* HTML untuk kemudian diolah PHP agar bisa disimpan dalam *database* MySQL.(Enterprise, 2017).

### **2.6 PHP (*Hypertext Preprocessor*)**

Menurut Supono & Putratama (2018) mengemukakan bahwa PHP (*hypertext preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang ditambahkan ke HTML

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *hypertext preprocessor* (PHP) merupakan bahasa pemrograman yang mengolah *database*, *content website* sehingga *website* yang dibuat merupakan *web* dinamis, dan PHP merupakan bahasa pemrograman yang dikombinasikan dengan HTML.

### **2.7 HTML (*HyperText Markup Language*)**

*HyperText Markup Language* (HTML) yaitu bahasa standar *web* yang dikelola penggunaanya oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari *website*. (Abdulloh, 2018).

### **2.8 XAMPP**

Sebuah aplikasi *server* yang dapat dijalankan di komputer tanpa memerlukan sambungan internet guna memudahkan perancangan dan pembuatan *web* sebelum dipublikasikan ke internet.

Mawadah dan Fauzi (2018) menyatakan bahwa xampp ialah software yang didalamnya terdapat *server* MySQL dan didukung oleh PHP sebagai bahasa pemrograman untuk membuat *website*.

## 2.9 Sublime Text 3

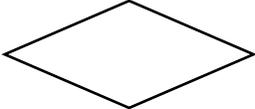
Perangkat lunak dengan berbagai bahasa pemrograman yang berfungsi untuk mendesain, menulis kode program, mengembangkan *software* yang akan dibuat sehingga membentuk suatu program aplikasi.

Menurut Supono dan Putratama (2018) “Sublime Text merupakan perangkat lunak *text editor* yang digunakan untuk membuat atau meng-edit suatu aplikasi”.

## 2.10 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Shalahuddin (2018) menyatakan bahwa entity relationship diagram dikembangkan berdasar teori himpunan bidang matematik, ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada ERD :

**Tabel 2.1** Simbol-Simbol ERD

No	SIMBOL	Keterangan
1	Entitas 	Kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
2	Relasi 	Hubungan yang terjadi antara salah satu lebih entitas. Jenis hubungan antara lain one to one, one to many dan many to many.
3	Atribut 	Karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.

4	Garis 	Hubungan antara entitas dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya.
---	--	---

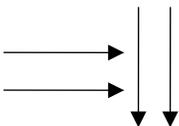
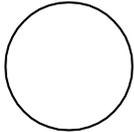
(Sumber: Shalahuddin, 2018)

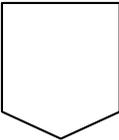
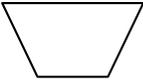
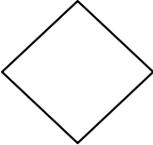
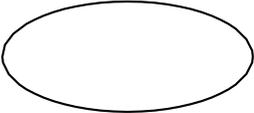
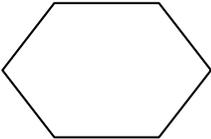
### 2.11 Flowchart

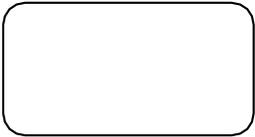
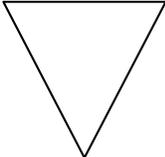
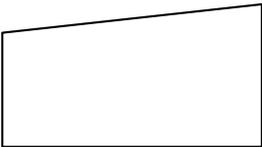
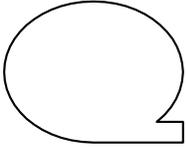
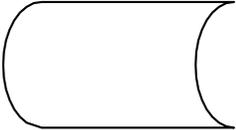
*Flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan *Flowchart* akan memudahkan pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah, disamping itu *Flowchart* juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek (Santoso dan Nurmalina, 2017).

*Flowchart* membantu memahami urutan-urutan logika yang rumit dan panjang. *Flowchart* membantu mengkomunikasikan jalannya program ke orang lain (bukan pemrogram) akan lebih mudah.

**Tabel 2.2** Diagram *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
1		Simbol <i>arus/flow</i> , berfungsi untuk menyatakan jalannya arus suatu proses.
2		Simbol connector, berfungsi untuk menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.

3		Simbol offline connector, berfungsi untuk menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.
4		Simbol process, berfungsi untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
5		Simbol manual, berfungsi untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer.
6		Simbol decision, berfungsi untuk menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban : ya/tidak.
7		Simbol terminal, berfungsi untuk menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
8		Simbol predefined process, berfungsi untuk menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.

9		<p>Simbol keying operation, berfungsi untuk menyatakan segala jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai keyboard.</p>
10		<p>Simbol offline-storage, berfungsi untuk menunjukkan bahwa data dalam simbolini akan disimpan ke suatu mediatertentu.</p>
11		<p>Simbol manual input, berfungsi untuk memasukkan data secara manual dengan menggunakan online keyboard.</p>
12		<p>Simbol input/output, berfungsi untuk menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya.</p>
13		<p>Simbol magnetic tape, berfungsi untuk menyatakan input berasal dari pita magnetis atau output disimpan ke pita magnetis.</p>
14		<p>Simbol disk storage, berfungsi untuk menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan ke disk.</p>

15		Simbol document, berfungsi untuk mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer).
16		Simbol punched card, berfungsi untuk menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu.