

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Umum**

Sumber Jaya Pelaminan Wedding Organizer Kota Palembang adalah Wedding Organizer yang mulai berdiri pada tahun 2020 di kota Palembang, yang menyediakan penyewaan pakaian pengantin, make up, dan dekorasi pelaminan. Sistem pencatatan penyewaan yang digunakan oleh Sumber Jaya Pelaminan Wedding Organizer masih bersifat manual. Hal tersebut mengakibatkan sering terjadinya kesalahan dalam penulisan informasi dan pelaporan data penyewaan. Berdasarkan permasalahan yang ada, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu dalam pencatatan penyewaan baju dan dekorasi berbasis web untuk memudahkan dalam pengelolaan data penyewaan maka penulis bermaksud untuk membuat sebuah sistem penyewaan berbasis web.

#### **2.2 Penelitian Terdahulu**

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Shinta Maylini Sari, dkk (2020), dalam *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika* dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada Wedding Organizer KurniaJambi”. Penelitian ini menggunakan metode identifikasi masalah, studi literatur, pengumpulan data, pengembangan sistem dan pembuatan laporan. Sistem informasi berbasis web yang dibuat bertujuan untuk menganalisis sistem informasi pemesanan jasa wedding yang sedang berjalan pada WO Kurnia Jambi dan merancang sistem informasi pemesanan jasa wedding berbasis web. Pembuatan web ini menggunakan bahasa pemrograman XAMPP PHP dengan MySql sebagai database. Hasil luaran dari penelitian ini adalah memberikan kemudahan bagi pelanggan yang ingin memesan paketan wedding melalui online.

Penelitian lain dilakukan oleh Sri Mulyati dan Miftahur Hisyam pada *Jurnal Teknik : Universitas Muhammadiyah Tangerang* (2018) dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Wedding Organizer Berbasis Web Dengan PHP dan MySql Pada Kiki Rias”. Permasalahan yang diangkat adalah efisiensi

waktu dan kesulitan dalam pemesanan paket pernikahan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, dokumentasi dan wawancara. Sistem tersebut menggunakan pengujian blackbox untuk mengetahui apakah data yang dimasukkan sudah benar atau belum serta bagaimana hasil keluarannya apakah sesuai dengan harapan atau tidak.

Penelitian lain dilakukan oleh Novita Kusuma Wati dan Fatkhul Amin dalam *Jurnal DINAMIK* (2018) dengan judul “Rancang Bangun Event Salaam Organizer Semarang Berbasis Web Mobile”. Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem ini adalah prototype dengan perancangan sistem menggunakan Star UML, Bahasa pemrograman menggunakan PHP dan MySQL sebagai database.

Penelitian yang dilakukan Meri Meriyanti pada tahun 2013 yang berjudul “Sistem informasi pemesanan dan promosi paket pernikahan berbasis website” yang dibuat dengan program PHP dan Java Script dan MySQL sebagai database yang digunakan untuk Membangun sistem informasi penyewaan dan promosi paket wedding berbasis website yang dibuat dengan bahasa program PHP dan Java Script dan MySQL sebagai database *system*.

Penelitian yang dilakukan Rian Dwi Prasetio pada tahun 2014 membahas mengenai membangun sistem informasi penyewaan yang menggunakan Astah, paket XAMPP, macromedia dreamweaver 8.0, sebagai pembangunan dan dokumentasi program dan laporan.

### **2.3 Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan berfungsi untuk memproses, mengumpulkan, mendistribusikan serta menyimpan informasi yang berguna sebagai pendukung dalam pembuatan keputusan juga pengawasan dalam organisasi (Erwantoni, 2017).

### **2.4 Wedding Organizer**

Wedding Organizer adalah suatu jasa khusus yang secara pribadi membantu calon pengantin dan keluarga dalam perancangan dan pelaksanaan rangkaian acara

pesta pernikahan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan (Mulyati, Sri, Miftahur Hisyam, 2018).

## **2.5 Penyewaan**

Penyewaan ialah sebuah persetujuan atau perjanjian di mana sebuah pembayaran dilakukan atas penggunaan suatu barang atau properti secara sementara oleh orang lain. Barang yang dapat disewa bermacam-macam melalui tarif dan lama sewa juga bermacam-macam.

## **2.6 Aplikasi**

Aplikasi atau perangkat lunak (*Software*) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari suatu system komputer, disamping keberadaan pengguna (*Brainware*) dan jaringan (*Networking*). Aplikasi berbasis web tidak memerlukan instalasi disetiap komputer karena aplikasi berada disuatu server. Untuk membuka aplikasi cukup menggunakan browser yang terhubung melalui jaringan. (Solichin, 2016:1).

## **2.7 Website**

Website adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen yang digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia, dan lainnya pada jaringan internet. (Sibero 2013:11).

## **2.8 HTML (Hypertext Markup Language)**

*HTML* merupakan Bahasa pemrograman *web* yang memberitahukan peramban *web* (*web browser*) bagaimana menyusun dan menyajikan konten di halaman web. (Solichin 2016:10).

## **2.9 PHP (Hypertext Preprocessor)**

*PHP* (*PHP: Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin

yang dapat dimengerti oleh komputer yang berbasis *server-side* yang dapat ditambahkan ke dalam HTML. (Supono dan Putratama 2016:3).

## 2.10 Database atau Basis Data.

Basis data merupakan "tempat berkumpulnya data yang saling berhubungan dalam suatu wadah (organisasi/perusahaan) bertujuan agar dapat mempermudah dan mempercepat untuk pemanggilan atau pemanfaatan kembali data tersebut. (Lubis 2016:2).

## 2.11 MySQL

MySQL merupakan DBMS dengan lisensi terbagi menjadi dua, yang didistribusikan gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan tidak boleh dijadikan produk turunan komersial". *MySQL* sebagai sebuah implementasi dari sistem *manajemen basis data* relasional (*RDBMS-Relational DataBase Management System*) didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). (Hendini, 2013).

## 2.12 PHP MyAdmin

*PhpMyAdmin* adalah aplikasi *web* yang dibuat oleh *phpMyAdmin.net*. *phpMyAdmin* digunakan untuk administrasi *database* MySQL". Program ini digunakan untuk mengakses *database* MySQL. Perintah untuk membuat tabel dapat menggunakan *form* yang sudah tersedia pada *PhpMyAdmin* atau dapat langsung menuliskan *script* pada menu SQL. *PhpMyAdmin* dijalankan dengan cara mengetik <http://localhost/phpmyadmin> pada *web browser*. (Sitinjak Daniel Dido Jantce TJ, M., & Suwita, J. 2020).

## 2.13 XAMPP

XAMPP adalah sebuah aplikasi *web server* instan dan lengkap dikarenakan segala yang anda butuhkan untuk membuat sebuah situs *web* dengan *Content Management System* (Joomla) bisa dicoba di dalam aplikasi ini. XAMPP adalah

sebuah paket installer AMP (Apache, MySQL, dan Php) yang sangat mudah untuk diaplikasikan dalam komputer anda yang belum memiliki server untuk dapat melihat situs yang anda buat menggunakan bahasa server dan database server tersebut. (yolan dan mansuri2015).

#### **2.14 Cascading Style Sheets (CSS)**

Cascading Style Sheet yang artinya gaya menata halaman bertingkat, yaitu setiap satu elemen telah diformat dan mempunyai anak dan telah diformat, maka anak dari elemen tersebut mengikuti format induknya secara otomatis. (Sibero 2013:112).

CSS digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS, memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format berbeda.

Beberapa kegunaan CSS diantaranya:

1. Mempersingkat penulisan tag HTML. Penulisan tag dengan property dan nilai yang sama tidak perlu dituliskan pada setiap tag HTML.
2. Mempercepat proses rendering atau pembacaan HTML karena tidak terdapat perulangan penulisan.
3. Mudah untuk memelihara (maintan) skrip: karena CSS tidak dapat dibuat terpisah maka tidak perlu merombak semua elemen atau property dalam HTML.
4. CSS dapat melakukan apa yang tidak bisa dilakukan oleh HTML, seperti memberikan warna input box atau scrollbar.

#### **2.15 Bootstrap**

Bootstrap merupakan sebuah Framework CSS untuk membangun website yang menarik agar memudahkan pengembang disebut Bootstrap. Sulit untuk mengembangkan dan pemeliharannya jika tidak ada konsistensinya terhadap aplikasi individual. Bootstrap memberikan solusi rapi dan seragam terhadap solusi yang umum, tugas interface yang setiap pengembang hadapi. (Sitinjak Daniel Dido Jantce TJ & Suwita 2020).

## 2.16 Visual Studio Code

Microsoft Visual Studio Code merupakan sebuah perangkat lunak lengkap yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi, baik itu aplikasi bisnis, aplikasi personal, ataupun komponen aplikasi lainnya dalam bentuk aplikasi console, aplikasi Windows, ataupun aplikasi *Web*. (Ahmad Rais Ruli, 2017).

## 2.17 Flowchart

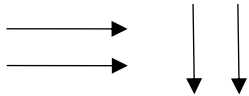
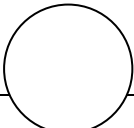
*Flowchart* merupakan Langkah-langkah penyelesaian masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu. Diagram alir ini akan menunjukkan alur dalam program secara logika. Diagram alir ini selain dibutuhkan sebagai alat komunikasi, juga diperlukan sebagai dokumentasi. (Indrajani 2011:22)

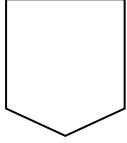

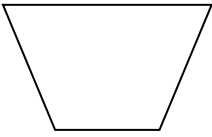
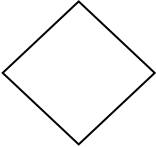
Diagram alir tersebut yaitu;

1. Diagram alir digambarkan dengan orientasi dari atas kebawah dan dari kiri ke kanan.
2. Setiap kegiata/proses dalam diagram alir harus dinyatakan secara eksplisit.
3. Setiap diagram alir harus dimulai dari satu *start state* dan berakhir pada satu atau lebih terminal akhir/terminator/*hal state*.
4. Gunakan *connector* dan *off-page connector state* dengan label yang sama untuk menunjukkan keterhubungan antarpath algoritma yang terputus, misalnya sebagai akibat pindah/ganti halaman.

Flowchart merupakan rangkaian simbol-simbol yang digunakan untuk mengkonstruksi. Symbol yang digunakan sebagai berikut :

**Tabel 2. 1** Simbol Diagram 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 komputer
5		Simbol <i>manual</i> , berfungsi untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer
6		Simbol <i>decision</i> , berfungsi untuk menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban : ya/tidak