

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Konsep Dasar Perancangan**

##### **2.1.1 Pengertian Perancangan**

Menurut Rizky (2011:140) perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

Menurut Nur dan Suyuti (2018:5) perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru.

Dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah suatu proses perencanaan atau penggambaran dari beberapa komponen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh untuk menganalisis, menilai, memperbaiki, menyusun suatu sistem untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada.

#### **2.2 Konsep Dasar Aplikasi**

##### **2.2.1 Pengertian Aplikasi**

Menurut Hakim (2012:38) aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu seperti mengolah dokumen, mengatur windows dan permainan (*games*), dan sebagainya.

Menurut Setyawan dan Munari (2020:28) aplikasi merupakan suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan perangkat lunak yang dibuat untuk memudahkan pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan, dan penambahan data yang dibutuhkan

### 2.2.2 Aplikasi Berbasis Web

Menurut Java T Point (2021) aplikasi web adalah program aplikasi yang biasanya disimpan di *server* jarak jauh, dan pengguna dapat mengaksesnya melalui penggunaan Perangkat Lunak yang dikenal sebagai *browser web*.

Sedangkan menurut Rizkita (2018) *web application* atau aplikasi web adalah wadah sebuah pekerjaan dengan menggunakan internet.

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi web adalah sebuah program aplikasi atau wadah sebuah pekerjaan yang dapat di akses pengguna melalui berbagai *browser*.

## 2.3 Pemasaran

### 2.3.1 Pengertian Pemasaran

Menurut American Marketing Society dalam buku Kotler dan Keller (2016:27) Pemasaran adalah proses sosial dimana individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan melalui penciptaan, penawaran, dan freering, dan bebas bertukar produk dan jasa dari nilai dengan lain.

Menurut Dayle dalam Sudaryono (2016:41), pemasaran adalah proses manajemen yang berupaya memaksimumkan laba (retutns) bagi pemegang saham dengan jalan menjalin relasi dengan pelanggan utama (valued customers) dan menciptakan keunggulan kompetitif

Menurut Stanton dalam Tambajong (2013:1293), pemasaran adalah suatu sistem dari kegiatan bisnis yang dirancang untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan produk yang dapat memuaskan keinginan dalam mencapai tujuan perusahaan.

Jadi dapat disimpulkan, pemasaran adalah suatu kegiatan perekonomian yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen dengan produk yang telah ditawarkan oleh perusahaan.

### 2.3.2 Bauran Pemasaran

Menurut Kotler (2012:101) menyatakan bahwa bauran pemasaran merupakan seperangkat alat pemasaran yang digunakan suatu perusahaan untuk terus menerus mencapai tujuan pemasarannya di pasar sasaran.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa bauran pemasaran merupakan alat yang baik yang berada dalam suatu perusahaan, agar dapat mempengaruhi respon sasaran. Dalam bauran pemasaran terdapat seperangkat alat yang dikenaal dalam istilah 4P, yaitu *product* (produk), *price* (harga), *place* (tempat atau saluran distribusi), dan *promotion* (promosi), sedangkan dalam pemasaran jasa memiliki beberapa alat pemasaran tambahan seperti *people* (orang), *physical evidence* (fasilitas fisik), dan *process* (proses), sehingga dikenal dengan istilah 7P maka dapat disimpulkan bauran pemasaran yaitu *product, price, place, promotion, people, physical evidence, dan process*. Adapun pengertian 7P menurut Kotler dan Amstrong (2012:62) sebagai berikut:

1. Produk

Produk (*product*), adalah mengelola unsur produk termasuk perencanaan dan pengembangan produk atau jasa yang tepat untuk dipasarkan dengan mengubah produk atau jasa yang ada dengan menambah dan mengambil tindakan yang lain yang mempengaruhi bermacam-macam produk atau jasa. Pada cucian mobil F Wash Palembang menggunakan unsur jasa untuk melakukan kegiatan bisnis yang dilakukan.

2. Harga

Harga (*price*), adalah suatu sistem manajemen perusahaan yang akan menentukan harga dasar yang tepat bagi produk atau jasa dan harus menentukan strategi yang menyangkut potongan harga, pembayaran ongkos angkut dan berbagai variabel yang bersangkutan.

### 3. Distribusi

Distribusi (*place*), yakni memilih dan mengelola saluran perdagangan yang dipakai untuk menyalurkan produk atau jasa dan juga untuk melayani pasar sasaran, serta mengembangkan sistem distribusi untuk pengiriman dan perniagaan produk secara fisik.

### 4. Promosi

Promosi (*promotion*), adalah salah satu unsur yang digunakan untuk memberitahukan dan membujuk pasar tentang produk atau jasa yang baru pada perusahaan melalui iklan, penjualan pribadi, promosi penjualan, maupun publikasi.

### 5. Sarana fisik

Sarana fisik (*physical evidence*), merupakan hal nyata yang turut mempengaruhi keputusan konsumen untuk membeli produk atau jasa yang ditawarkan. Unsur yang termasuk dalam sarana fisik antara lain lingkungan atau bangunan fisik, peralatan, perlengkapan, logo, warna dan barang-barang lainnya.

### 6. Orang

Orang (*people*), adalah semua pelaku yang memainkan peranan penting dalam menyajikan jasa sehingga dapat mempengaruhi persepsi pembeli. Elemen dari orang adalah pegawai perusahaan, konsumen, dan konsumen lain. Semua sikap dan tindakan karyawan, cara berpakaian karyawan, dan penampilan karyawan memiliki pengaruh terhadap keberhasilan penyampaian jasa.

## 2.4 Konsep Dasar Jasa

### 2.4.1 Pengertian Jasa

Menurut Kotler dan Keller (2016:422) mendefinisikan jasa sebagai tindakan atau perbuatan yang dapat ditawarkan oleh suatu pihak kepada pihak yang lain yang pada dasarnya bersifat *intangible* (tidak berwujud

fisik) dan tidak menghasilkan kepemilikan sesuatu dan produksinya tidak terikat pada suatu produk fisik.

Sedangkan menurut Sembiring (2019:45) jasa adalah sesuatu yang tidak berwujud dimana tindakan atau unjuk kerja yang ditawarkan oleh salah satu pihak ke pihak lain dan tidak menyebabkan perpindahan kepemilikan apapun.

Dapat disimpulkan bahwa jasa merupakan kegiatan yang ditawarkan oleh suatu pihak kepada pihak yang lain dengan bersifat tidak berwujud, tidak menghasilkan kepemilikan, serta tidak terikat dengan suatu produk fisik.

#### **2.4.2 Karakteristik Jasa**

Berikut merupakan karakteristik jasa yakni;

##### **1. *Intangibility Product* (Tidak Berwujud)**

Jasa berbeda dengan barang bila barang merupakan suatu objek, alat, material, atau benda. maka jasa justru merupakan perbuatan, tindakan, pengalaman, proses kinerja (*performance*), atau usaha. Bila barang dapat dimiliki, maka jasa hanya dapat dikonsumsi tetapi tidak dapat dimiliki (*non-ownership*).

##### **2. Produksi dan konsumsi terjadi bersamaan**

Barang biasanya diproduksi terlebih dahulu, kemudian dijual, baru dikonsumsi. Sedangkan layanan umumnya di jual terlebih dahulu, baru kemudian diproduksi dan dikonsumsi pada waktu dan tempat yang sama jadi produksi dan konsumsi jasa terjadi pada waktu yang bersamaan.

##### **3. *Perishability* (Tidak Tahan Lama)**

*Perishability* berarti bahwa layanan jasa adalah suatu kegiatan yang tidak tahan lama, tidak dapat disimpan untuk pemakaian ulang di waktu yang akan datang, dijual kembali, atau dikembalikan. Permintaan layanan juga bersifat tidak tentu dan berubah, dampaknya perusahaan jasa/layanan seringkali mengalami masalah

sulit. Oleh karena itu perusahaan jasa/layanan harus merancang strategi agar lebih baik dalam menjalankan usahanya dengan menyesuaikan permintaan dan penawaran.

#### 4. Mutu Sulit diukur

Jasa tidak memiliki standar yang dapat dijadikan acuan dalam menilai atau mengukur kualitasnya karena jasa berhubungan secara langsung dengan konsumennya dimana setiap konsumen memiliki persepsi atau tanggapan masing-masing dalam menilai suatu kegiatan jasa.

#### 5. Interaksi Dengan Pelanggan Tinggi

Pertemuan kegiatan jasa dengan pelanggan tinggi berbeda dengan produk yang memiliki interaksi dengan pelanggan rendah contohnya kegiatan tawar menawar yang memiliki durasi kurang lebih 5 menit, kegiatan jasa mengharuskan pelanggan mengunjungi fasilitas jasa secara langsung yang melibatkan interaksi dengan pelanggan terjadi dengan durasi lebih dari sepuluh menit.

### **2.4.3 Jenis-jenis Jasa**

Berikut merupakan jenis-jenis usaha pada bidang jasa menurut Nandi (2021) yakni;

#### 1. Jasa Transportasi

Transportasi merupakan suatu cara untuk mengangkut dan memindahkan barang atau manusia dari tempat asal ke tempat tujuan. Semua aspek kehidupan memerlukan transportasi, mulai dari bidang ekonomi, politik, pertahanan, keamanan, dan lain-lain. Contoh dari usaha jasa transportasi yakni taksi, pesawat, kapal, kereta dan lain-lain.

#### 2. Jasa Pelayanan Kesehatan

Jasa layanan kesehatan merupakan pelayanan yang diberikan kepada masyarakat yang membutuhkan pemeriksaan, pengobatan, tindakan

medis, konsultasi medis, perawatan, serta pemakaian fasilitas medis yang diberikan oleh pihak rumah sakit dan unit dinas kesehatan terkait. Contoh dari jasa pelayanan masyarakat ini seperti dokter, suster, klinik, rumah bersalin, laboratorium kesehatan dan lain-lain.

### 3. Jasa Pendidikan

Jasa pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Keberhasilan jasa pendidikan ini ditentukan dari kualitas layanan yang diberikan kepada murid, mahasiswa, atau peserta didik. Kualitas pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang baik juga. Contoh dari jasa pendidikan seperti guru sekolah dan juga guru les.

### 4. Jasa Penulis

Penulis dapat menjadi salah satu pilihan usaha jasa. Penulis sekarang tidak perlu mencetak tulisannya jika ingin dibaca oleh khalayak ramai. Dengan adanya internet dan beberapa *platform* yang tersedia, penulis bisa saja mengunggah tulisannya sendiri di blog pribadinya atau juga website perusahaan tempat ia bekerja. Contoh dari jasa penulis meliputi *content writer*, *SEO writer*, *copywriter* dan lain-lain.

### 5. Jasa Editor

Dalam setiap proyek di dunia kreatif tentunya kita memerlukan jasa dari seorang editor. Editor atau penyunting adalah seorang bertanggung jawab memastikan dan memperbaiki suatu proyek agar tidak terjadi kesalahan ketika ingin mempublikasikannya. Ada beberapa contoh jasa editor yaitu, copy editor (penyunting naskah, ejaan, data, dan lain-lain), editor film, editor foto dan juga editor suara.

### 6. Jasa Fotografi dan Videografi

Jasa fotografi menawarkan jasa dengan keahliannya memotret suatu benda mati maupun hidup yang hasilnya dapat digunakan untuk kepentingan pribadi dari konsumen atau juga digunakan sebagai kepentingan perusahaan. Untuk jasa *videografi* hampir sama dengan

fotografi, tetapi seperti yang kita tahu *videografi* lebih pada teknik pengambilan video, pergerakan kamera hingga menghasilkan video yang layak sesuai dengan permintaan pelanggan.

#### 7. Jasa *Service Electronic*

Membuka jasa servis elektronik atau bekerja pada bidang servis elektronik di era sekarang adalah pilihan yang tepat. Hampir seluruh masyarakat menggunakan gawai dan perangkat elektronik di rumahnya. Contoh dari jasa servis elektronik yang meliputi jasa servis gawai (*smartphone*, laptop, tablet, komputer), printer, TV, DVD, radio, mesin cuci dan lain-lain yang berhubungan dengan barang elektronik.

#### 8. Jasa Desain Grafis

Jasa desain grafis ini merupakan jasa perorangan atau suatu badan yang menawarkan keahlian mereka dalam hal seni seperti gambar, ilustrasi, serta yang berhubungan dengan desain sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

#### 9. Jasa Keuangan

Jasa keuangan adalah jenis jasa yang disediakan oleh lembaga keuangan. Industri lembaga keuangan yang dimaksud seperti bank, perusahaan asuransi, pembiayaan konsumen, pembiayaan ekspor-impor, sekuritas, dan perusahaan kartu kredit

#### 10. Jasa Pariwisata

Sektor pariwisata Indonesia ini tumbuh dan berkembang menjadi industri yang penting untuk menambah devisa negara. Hal ini dikarenakan semakin banyaknya penikmat wisata Indonesia dari mancanegara. Selain menambah devisa negara, budaya Indonesia juga dapat dengan mudah diperkenalkan. Contoh dari jenis usaha jasa pariwisata meliputi bisnis penginapan, sewa kendaraan, sewa perlengkapan wisata, dan penyedia kawasan wisata.

## **2.5 Konsep Dasar Web**

### **2.5.1 Pengertian Web**

Web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar, animasi, suara atau gabungan dari semuanya sehingga informasi tersebut dapat disajikan untuk penerimanya.

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

Menurut Abdulloh (2018:1) web adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

### **2.5.2 Fungsi Web**

Berikut ini adalah beberapa fungsi dari web yakni;

#### **1. Sebagai Media Promosi**

Web sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama yaitu berfungsi sebagai promosi cuci mobil F Wash Palembang atau menjadi penunjang promosi utama yang dapat berisi informasi lengkap terkait jasa/produk yang dipromosikan.

#### **2. Sebagai Media Penjualan**

Pada cuci mobil F Wash Palembang web merupakan media penjualan yang cukup baik dibandingkan di dunia nyata, dalam suatu web dapat beroperasi 24 jam walaupun pemilik web tersebut sedang istirahat atau sedang tidak ditempat serta dapat diakses dimana saja tanpa terikat ruang dan waktu.

#### **3. Sebagai Media Informasi**

Web menyediakan informasi yang bersifat global karena dapat diakses dari mana saja dan kapan saja selama dapat terhubung ke internet, sehingga dapat menjangkau lebih luas dari pada media informasi konvensional seperti koran atau majalah.

#### **4. Sebagai Media Pendidikan**

Web yang berisi informasi atau artikel yang penuh dengan informasi ilmiah atau penunjang pendidikan.

5. Sebagai Media Komunikasi

Web yang dibangun khusus untuk berkomunikasi seperti forum yang dapat memberikan fasilitas bagi para anggotanya untuk saling berbagi informasi atau membantu pemecahan masalah tertentu.

### 2.5.3 Bahasa Pemograman

#### 1. *HyperText Preprocessor (PHP)*

Menurut Hidayatullah (2017:224) menyatakan bahwa, “PHP adalah Bahasa pemograman *scripting* umum yang banyak digunakan di kalangan *developer* web. Mempunyai banyak kelebihan menjadi alasan utama kenapa PHP lebih dipilih sebagai basis umum dalam membuat sebuah web”.

Menurut Enterprise (2019:01) PHP adalah merupakan bahasa pemograman yang digunakan untuk membuat website dinamis dan interaktif. Dinamis artinya website tersebut bisa berubah-ubah tampilan dan kontennya sesuai kondisi tertentu”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemograman yang berfungsi sebagai *script* untuk membuat suatu aplikasi web yang bersifat dinamis.

#### 2. *HyperText Markup Language (HTML)*

Menurut Hidayatullah (2017:15) HTML adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan halaman web yang bisa dilakukan dengan HTML mengatur tampilan dari halaman web dan isinya.

Menurut Enterprise (2019:01) HTML adalah untuk membuat struktur halaman website. Bisa dibilang secara umum bahwa HTML digunakan untuk mendesain website, meskipun dalam praktiknya HTML tidak berdiri sendiri sebab pasti akan digabungkan dengan CSS atau *script* lain, seperti *Javascript*.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa HTML adalah bahasa standar untuk membuat dan mengatur halaman web.

### 3. *JavaScript*

Menurut Abdulloh (2018:193) menyatakan, “*JavaScript* merupakan bahasa pemrograman web yang pemrosesanya dilakukan di sisi *client*. Karena berjalan di sisi *client*, *JavaScript* dapat dijalankan hanya dengan menggunakan *browser*”.

Menurut Sari, dkk (2019:73) menyatakan “*Javascript* merupakan suatu Bahasa *script* yang banyak di gunakan dalam dunia teknologi internet yang dapat bekerja di sebagian besar web *browser*”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Javascript* merupakan Bahasa pemrograman web yang dapat bekerja dan di jalankan dengan menggunakan web *browser*.

### 4. *Cascading Style Sheets (CSS)*

Menurut Yudhanto & Prasetyo (2019:6) “*CSS* adalah *Cascading Stylesheet*, yaitu bahasa yang digunakan untuk HTML agar menjadi lebih bagus dan efektif dalam tampilan”.

Sedangkan menurut Kadir (2013:8), “*CSS* adalah kode yang ditujukan untuk mengatur tampilan halaman web”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *CSS* adalah kode yang digunakan untuk HTML mengatur atau mendesain tampilan halaman web agar lebih menarik.

#### 2.5.4 Basis Data

Menurut Priyadi (2014:2) “Basis Data adalah sekumpulan fakta berupa representasi tabel yang saling berhubungan dan disimpan dalam media penyimpanan secara digital.”

Menurut Fathansyah (2015:3) “Basis Data terdiri dari 2 kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang hewani, peristiwa, konsep,

keadaan, dan sebagainya, yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya ”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa basis data (*database*) adalah sebuah kumpulan fakta berupa representasi tabel yang saling berhubungan dan disimpan dalam media penyimpanan secara digital dengan memelihara data yang sudah di olah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan

### **1. MySQL**

Menurut Mundzir (2018:217) *MYSQL* adalah sistem manajemen *database SQL* yang sifatnya *open source* (terbuka) dan paling banyak digunakan saat ini.

Menurut Hidayatullah (2017:175) *MySQL* adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah sangat banyak digunakan oleh para pemograman aplikasi web. Contoh DBMS lainnya seperti *postgress SQL (freeware)*, *SQL Server*, *MS Access* dari *Microsoft*, *Dbase*, dan *Foxpro*”.

Menurut Enterprise (2019:02) *MySql* merupakan server yang melayani database untuk membuat dan mengolah database, kita dapat mempelajari pemograman khusus yang disebut *query* (perintah) *SQL Database* sendiri dibutuhkan jika kita ingin menginput data dari *user* menggunakan form HTML untuk kemudian diolah PHP agar bisa disimpan ke dalam *database MySQL*.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah sistem manajemen database SQL bahasa yang digunakan untuk menyimpan dan memanipulasi serta menampilkan data dari *database* yang tergolong relasional.

### **2. Structure Query Language (SQL)**

Menurut Priyadi (2014:82) “*SQL* adalah suatu aplikasi komputer yang merujuk pada konsep *Relational Database Management Systems (RDBMS)*,terdapat suatu struktur bahasa yang sudah standar untuk membangun basis datanya”.

Menurut Prasetio (2012:182) “*SQL* (dibaca “ess-que-el”) merupakan kependekkan dari *Structured Query Language*. *SQL* digunakan untuk berkomunikasi dengan sebuah *Database*. Sesuai ANSI, *SQL* merupakan bahasa standar untuk sistem manajemen database relasional”.

Dapat disimpulkan bahwa *SQL (Structured Query Language)* merupakan struktur bahasa yang digunakan untuk membangun basis data dan digunakan untuk berkomunikasi dengan database.

## 2.5.5 Aplikasi Pendukung

### 1. *Bootstrap*

Menurut Utomo (2016:11), “*Bootstrap* merupakan salah satu *framework* HTML, CSS, dan JS yang cukup populer, serta banyak digunakan oleh para pengembang web saat ini”.

Sedangkan menurut Andriansyah (2017:26), “*Bootstrap* merupakan *framework* HTML, CSS, dan JavaScript paling populer yang digunakan untuk membangun website responsif dan berbasis *mobile*”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa bootstrap adalah *framework* HTML, CSS, dan JS yang digunakan untuk mengatur dan mendesain tampilan halaman web yang telah terbentuk menjadi sebuah pustaka.

### 2. *Xampp*

Menurut Purbadian (2016:1), berpendapat bahwa “*XAMPP* merupakan suatu *software* yang bersifat *open source* yang merupakan pengembangan dari LAMP (*Linux, Apache, MySQL, PHP dan Perl*)”.

Menurut Kartini (2013:27-26), “*Xampp* merupakan *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket”.

Sedangkan menurut Riyanto (2014:1) “*Xampp* merupakan paket PHP dan MySQL berbasis *open source*, yang dapat

digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Xampp* merupakan *tool* pembantu pengembangan paket perangkat lunak berbasis *open source* yang menggabungkan *Apache web server*, *MySQL*, *PHP* dan beberapa modul lainnya di dalam satu paket aplikasi.

### 3. *PhpMyAdmin*

Menurut Rahman (2013:21) “*PhpMyAdmin* adalah sebuah *software* berbasis pemograman PHP yang dipergunakan sebagai *administrator* MySQL melalui *browser (web)* yang digunakan untuk *managemen database*. *PhpMyAdmin* mendukung berbagai aktivitas *MySQL* seperti pengelolaan data, tabel, relasi antar tabel, dan lain sebagainya”.

Menurut Hikmah (2015:2) “*PhpMyAdmin* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *database*, pengguna (*user*), memodifikasi tabel, maupun mengirim *database* secara cepat dan mudah tanpa harus menggunakan perintah (*command*) SQL”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *PhpMyAdmin* adalah sebuah aplikasi pemograman yang digunakan untuk *management database* melalui *browser (web)* untuk mengontrol data mereka dan isi web yang akan ditampilkan dalam sebuah web yang mereka buat tanpa harus menggunakan perintah (*command*).

### 4. *Visual Studio Code*

Menurut Agustini (2019:2) *Visual Studio Code* adalah kode *editor* sumber yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk *Windows*, *Linux* dan *macOS*.

Menurut Permana (2019:3) *Visual Studio Code (VS Code)* ini adalah sebuah teks *editor* ringan dan handal yang dibuat oleh

*Microsoft* untuk sistem operasi *multiplatform*, artinya tersedia juga untuk versi *Linux*, *Mac*, dan *Windows*.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Visual Studio Code* adalah kode teks *editor* yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk sistem operasi *multiplatform*.

## 2.5.6 Perancangan Aplikasi Jasa Berbasis Web

### 1. *Flowchart*

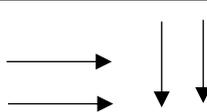
Menurut Gelinas & Dull dan Romney & Steinbart (dikutip Sarosa, 2017:140) “*Flowchart* menggunakan simbol untuk menggambarkan urutan suatu proses termasuk proses pengolahan data”.

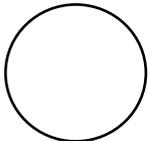
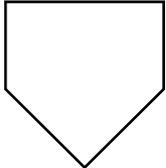
Menurut Ladjamudin (2013:263) mengatakan bahwa, “*Flowchart* adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. *Flowchart* merupakan cara penyajian dari suatu algoritma”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *flowchart* adalah diagram alur yang memuat langkah-langkah untuk menggambarkan urutan suatu proses pengolahan data.

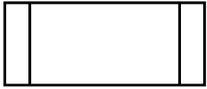
### 2. Simbol-Simbol *Flowchart*

**Tabel 2.1**  
Simbol-simbol *Flowchart*

NO	SIMBOL	KETERANGAN
1		<i>Flow</i> , simbol arus/flow, berfungsi untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan yang lain.

2		<b>On-Page Reference</b> , simbol <i>connector</i> berfungsi untuk keluar masuk atau penyambung proses antar lembar kerja yang sama.
3		<b>Off-Page Reference</b> , simbol <i>offline connector</i> , berfungsi untuk keluar masuk atau penyambung proses antar lembar kerja yang berbeda.
4		<b>Process</b> , berfungsi untuk menyatakan suatu proses yang dilakukan computer.
5		<b>Manual Operation</b> , berfungsi untuk menyatakan proses yang tidak dilakukan oleh komputer.
6		<b>Decision</b> , berfungsi untuk dapat menghasilkan dua kemungkinan jawaban antara ya atau tidak.
7		<b>Terminator</b> , berfungsi untuk menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
8		<b>Preparation</b> , berfungsi untuk simbol yang digunakan untuk memberikan nilai awal.
9		<b>Input / output</b> , menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> .

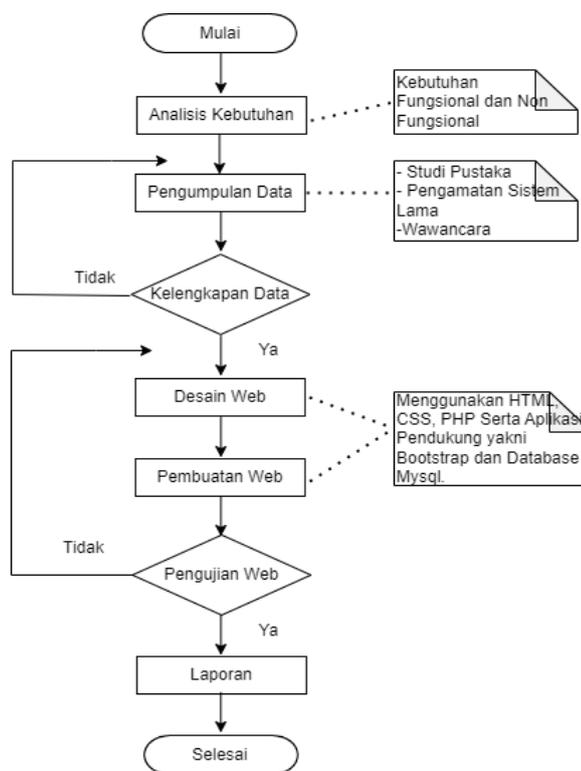
Lanjutan Tabel 2.1

10		<b>Document</b> , mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (memulai printer).
11		<b>Predefine Proses</b> , simbol untuk melakukan suatu bagian atau prosedur.
12		<b>Display</b> , berfungsi untuk menyatakan output yang digunakan.

Sumber: dewaweb, 2022

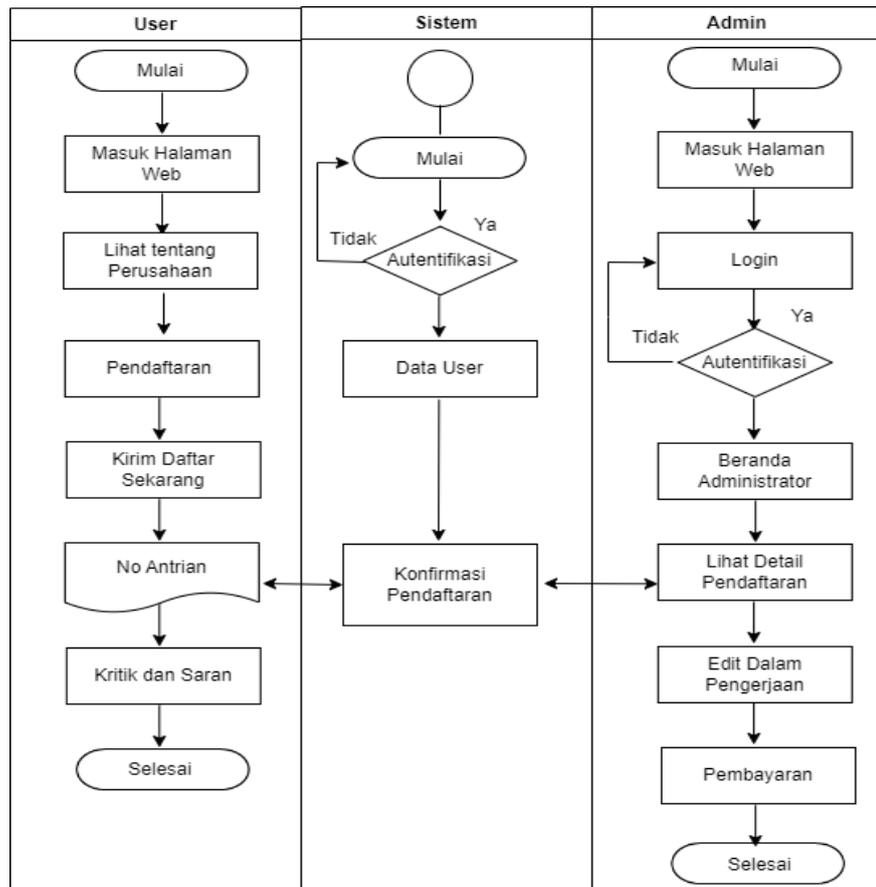
### 3. Rancangan Alur Aplikasi Jasa Berbasis Web

Rancangan alur aplikasi jasa berbasis web akan diawali analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional lalu akan melakukan pengumpulan data melalui studi pustaka, pengamatan sistem lama serta wawancara kepada pimpinan perusahaan, setelahnya apabila data telah lengkap akan di lakukan desain web dan pembuatan web dengan menggunakan bahasa pemrograman serta aplikasi pendukung. Berikut merupakan diagram alur perencanaan aplikasi jasa cucian mobil berbasis web dapat dilihat pada gambar 2.1.



**Gambar 2.1** Diagram Alur  
*Sumber: Pengolahan Data Primer, 2023*

Sistem informasi jasa diawali dengan pelayanan yang dalam hal ini berupa pelayanan, penjadwalan antrian serta transaksi pada cucian mobil F Wash Palembang. Pelayanan yang dilakukan berupa form dan informasi yang akan disajikan melalui jaringan lewat aplikasi jasa berbasis web. Sistem yang akan diajukan di tujukan untuk *user* dan admin dimana kategori *user* akan dapat digunakan untuk konsumen cucian mobil F Wash Palembang lalu kategori admin dapat digunakan oleh pihak cucian mobil F Wash Palembang untuk memantau aktivitas bisnis yang dilakukan. Berikut merupakan diagram sistem yang diajukan untuk perancangan aplikasi jasa berbasis web pada cucian mobil F Wash Palembang.



**Gambar 2.2** Sistem Aplikasi yang Diajukan  
*Sumber: Pengolahan Data Primer, 2023*