

BAB II TINAJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengetian *Website*

“*Website* merupakan kumpulan halaman – halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian dengan jaringan – jaringan halaman”, (Bekti 2015:35).

“*Website* (lebih dikenal dengan sebutan situs) adalah sejumlah halaman web yang memiliki topic saling berkaitan, terkadang disertai pula dengan berkas – berkas gambar, video atau jenis – jenis berkas lainnya”,(Rahmadi 2015:1)

Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah – ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*. Contoh *website* statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan *website* dinamis adalah seperti *Friendster*, *Multiply*, dll. Dalam sisi pengembangannya, *website* statis hanya bisa diupdate oleh pemiliknya saja, sedangkan *website* dinamis bias diupdate oleh pengguna maupun pemilik”,(Rudika, 2014 : 39).

Kesimpulan diatas *website* adalah kumpulan halaman web yang berisi informasi dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan suara yang saling terkait dan dihubungkan dengan jaringan halaman. Dan sejumlah halaman web yang memiliki topic saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas – berkas gambar, video, atau jenis – jenis berkas lainnya. Bersifat statis apabila isi informasi tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila informasi *website* selalu berubah – ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*.

2.2 Pengertian SQL (*Structured Query Language*)

“SQL merupakan perintah untuk mengolah, menampilkan dan memanipulasi data yang tersimpan dalam sebuah RDBMS. Data *definition language* (DDL) adalah perintah untuk membuat atau mengubah struktur objek database seperti *create*, *alter*, *drop*, *truncate*, dan *rename*. Data *control language* (DCL) merupakan perintah untuk mengatur hak akses user dalam database, seperti *grant* dan *revoke*. Sedangkan untuk data *manipulation language* (DML) merupakan perintah untuk melakukan manipulasi data seperti menambah, menghapus, dan mengubah data dalam table, misalkan *insert*, *delete*, *update* dan *merge*”, (Sari, 2016 : 75)

“SQL *server* merupakan produk RDBMS (Relational Database Management System) yang dibuat oleh *Microsoft*. Orang sering menyebutnya dengan SQL Server saja. *Microsoft SQL server* juga mendukung SQL sebagai bahasa untuk memproses *query* ke dalam database. *Microsoft SQL server* banyak digunakan pada dunia bisnis, pendidikan atau juga pemerintahan sebagai solusi database atau penyimpanan data”,(Nuryana, 2014 : 78).

Kesimpulan SQL merupakan perintah untuk mengolah, menampilkan dan memanipulasi data yang tersimpan dalam sebuah RDBMS. Data *definition language* adalah perintah untuk membuat atau mengubah struktur objek database seperti *create*, *alter*, *drop*, *truncate*, dan *rename*. Data *control language* merupakan perintah untuk mengatur hak akses user dalam database, seperti *grant* dan *revoke*. Sedangkan untuk data *manipulation language* merupakan perintah untuk melakukan manipulasi data seperti menambah, menghapus, dan mengubah data dalam table, misalkan *insert*, *delete*, *update* dan *merge*, SQL *server* merupakan produk RDBMS yang dibuat oleh *Microsoft*. Orang sering menyebutnya dengan SQL *server* saja. *Microsoft SQL server* juga mendukung SQL sebagai bahasa untuk memproses *query* ke dalam database. *Microsoft SQL Server* banyak digunakan pada dunia bisnis, pendidikan atau juga pemerintahan sebagai solusi database atau penyimpanan data.

2.3 Pengertian CMS

“CMS Merupakan sebuah sistem yang memberikan kemudahan kepada para penggunanya dalam mengelola dan mengadakan perubahan isi dalam sebuah website dinamis tanpa dibekali pengetahuan tentang hal – hal yang bersifat teknis sebelumnya”, (Sulistiyono 2013 : 54).

“CMS sistem manajemen konten digunakan untuk menambahkan atau memanipulasi (mengubah) isi suatu situs web”,(Sarwandi 2016 : 2)

Kesimpulan diatas CMS adalah sistem yang memudahkan pengguna mengelola dan mengedit isi dalam sebuah website dinamis tanpa harus memiliki pengetahuan teknis sebelumnya. CMS juga bisa digunakan untuk menambah atau mengubah isi dari suatu situs web.

2.4 Pengertian MySQL

“MySQL Merupakan RDBMSi atau *server database* yang mengelola *database* dengan cepat menampung dalam jumlah sangat besar dan dapat di akses oleh banyak *user*”, (Raharjo 2011 : 21)

“MySQL adalah sebuah *Software Open Source* yang digunakan untuk membantu sebuah *database*”, (Kadir 2008 : 2)

Kesimpulan bahwa MySQL adalah sebuah *software* atau program yang digunakan untuk membuat sebuah *database* yang bersifat *Open Source*.

2.5 Pengertian Database

“*Database* sekumpulan file yang saling berhubungan dan terorganisasi atau kumpulan record – record yang menyimpan data dan hubungan diantaranya”, (Sutarman 2015 : 15)

“*Database* adalah sekumpulan data *Store* (bisa dalam jumlah yang sangat besar) yang tersimpan dalam *Magnetic Disk, Optical Disk, Magnetic Drum*, atau media penyimpanan sekunder lainnya”, (Ladjamudin 2014:129)

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Database* adalah sekumpulan file yang saling berhubungan yang menyimpan data dan tersimpan dalam sebuah media penyimpanan.

2.6 Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessor*)

“PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman untuk pembuatan *website* dinamis, yang mampu berinteraksi dengan pengunjung atau penggunaanya”,(Wardana 2016 :1)

“PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis data kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang ditambahkan ke HTML”,(Supono & Putratama 2018 : 1)

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk pembuatan *website* dinamis yang dapat menerjemakan basis data kode program yang ditambahkan ke HTML.

2.7 Pengertian Wordpress

Menurut Krisanto (2014), *WordPress* adalah salah satu CMS yang paling banyak digunakan, dikarenakan WordPress mempunyai kelebihan yaitu mudah digunakan oleh siapapun, punya banyak plugin untuk menambah kemampuan website

Menurut Sugiono (2017), *Wordpress* adalah *software* yang bersifat *Open Sourc*, *wordpress* bisa digunakan secara gratis dan bebas untuk dimodifikasi oleh siapa saja. Selain itu, sebuah *website wordpress* terdiri dari tiga komponen utama yaitu: *core*, *themes* dan *plugins*. *Wordpress* menyediakan *plugin* yang memudahkan pengguna untuk menambahkan fitur pada *website*-nya hanya dengan sekali klik.

Berdasarkan Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Wordpress* adalah salah satu CMS yang paling populer dan mudah digunakan, dengan banyak plugin untuk menambahkan kemampuan *website wordpress* bersifat *Open Source* dan gratis untuk dimodifikasi, terdiri dari tiga komponen utama yaitu *core, themes, dan plugins*. *Plugin* juga memudahkan pengguna *fitur* pada *website* hanya dengan klik.

2.8 Pengertian *Plugin*

Plugin adalah fitur WordPress untuk membuat website agar mempunyai fungsi khusus. Menurut Krisianto (2014).

Plugin adalah sebuah program tambahan yang diintegrasikan untuk memberikan fungsi – fungsi lain yang belum tersedia pada program utama plugin pada wordpress adalah seperangkat program aplikasi tambahan yang berisi fungsi *script* dalam bahasa PHP yang memberikan fitur – fitur atau layanan yang spesifik untuk meningkatkan fungsi dalam penggunaan *wordpress*. Menurut Fatah (2016).

Kesimpulan diatas *Plugin* adalah fitur tambahan dalam *WordPress* yang dapat memberikan fungsi khusus pada sebuah website. *Plugin* berisi script dalam bahasa PHP yang dapat meningkatkan fungsi penggunaan *WordPress*.

2.9 Pengertian *Plugin Elementor*

Elementor adalah salah satu plugin page builder WordPress yang paling banyak digunakan hingga saat ini. Elementor menjadi plugin builder terbaik, karena dilengkapi dengan berbagai fitur yang powerfull.

Plugin Elementor tersedia dalam 2 versi, yaitu Free dan Pro. Perbedaan kedua versi *plugin* ini sangat mencolok. Terdapat beberapa fitur di Elementor Pro yang tidak bisa diakses (*lock*) jika menggunakan Elementor versi gratis (*free*), misalnya: Post, Portofolio, Gallery, Form, dan lain sebagainya, Menurut Risdanto (2016)

2.10 Pengertian *Domain*

“*Domain* diibaratkan sebagai alamat. Tiap – tiap komputer berhubungan satu sama lain akan memiliki IP (*IP Address*). Namun, alamat IP yang berbentuk deretan angka sulit untuk dihafalkan. Karenanya, muncul nama domain. Sebenarnya, *domain* itu sendiri adalah alat pengingat untuk mempermudah manusia dalam mengakses komputer di internet. Dalam penamaanya, *domain* terbagi menjadi beberapa jenis berdasarkan ekstensi atau kata yang berada dibelakang domain itu seperti com, .net, .org, dan lain – lain yang disebut TLD (*Top level domain*). Ada jenis *Top Level Domain* (TLD), yaitu *Generic Top Level Domain* (gTLD) dan *country code top Level domain* (ccTLD), gTLD adalah domain denganakhiran . com, .net, .org, dll, sedangkan ccTLD adalah TLD yang dikhususkan untuk masing – masing negara, seperti indonesia dengan kode id (co.id,go.id,net.id,dll) atau jepang dengan kode jp (co.jp,ne.jp,or.jp,dll)”(Sugiyono yoyon 2017:29).

“*Domain* adalah nama URL, tidak ada dua situs web di dunia yang memiliki nama *Domain* yang sama dengan ekstensi TLD seperti .com, .org, dll. Sebuah nama *domain* seharusnya tidak mudah di ingat tapi mudah di ketik. Sistem Domain name menyimpan nama dan alamat server internet publik. Seiring berkembangannya Web, DNS dengan cepat memperluas kemampuan untuk mencocokkan, menghasilkan jaringan terdistribusi di seluruh dunia yang terdiri dari ribuan komputer pada saat ini. Nama domain tidak sama dengan URL, nama *domain* biasanya merupakan bagian dari alamat internet yang lebih besar yang disebut URL. *Domain* sangat membantu karena peluang terjadi penipuan sangat kecil. Hal ini dapat dilihat pada cara pendaftaran yang dapat dikatakan cukup ketat. Untuk mendaftarkan domain diperlukan persyaratan umum yang diantaranya adalah tidak melanggar hak paten dan diharuskan melaporkan identitas yang jelas secara hukum”,(Gunawan Widjaja, 2018 :183)

Kesimpulan *Domain* ibaratkan sebagai alamat, namun alamat IP berbentuk deretan angka sulit untuk dihafalkan. Karenanya, muncul nama

Domain. Sebenarnya *Domain* itu sendiri adalah alat pengingat untuk mempermudah manusia dalam mengakses komputer di internet. Sebuah nama *Domain* seharusnya tidak mudah di ingat tapi mudah di ketik. Sistem *Domain* menyimpan nama dan alamat *server* internet *publik*. Seiring berkembangnya web, DNS dengan cepat memperluas kemampuan untuk mencocokkan, menghasilkan jaringan terdistribusi di seluruh dunia yang terdiri dari ribuan komputer pada saat ini. *Domain* sangat membantu karena peluang terjadi penipuan sangat kecil. Hal ini dapat dilihat pada cara pendaftaran yang dapat dikatakan cukup ketat.

2.11 Pengertian Gambar dan video

“Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan – adegan dalam gerakan secara elektronik”, (Munir 2012 : 289)

“Gambar merupakan visual dalam bentuk grafis, media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata – kata dan gambar – gambar” (Sudjana, 2007:68).

Kesimpulan diatas Video adalah teknologi yang merekam dan mengolah urutan gambar dalam gerakan secara elektronik, sementara gambar adalah visual dalam bentuk grafis yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat.

2.12 Pengertian Sistem Informasi

“Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdapat di dalam sebuah organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelola transaksi harian, mendukung operasi, bersifat managerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan- laporan yang dibutuhkan”,(Leitch 2011:93).

“Sistem informasi adalah suatu kombinasi teratur apapun baik dari people, hardware, software, maupun database yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi di dalam suatu bentuk organisasi”, (O’Brien 2011:62)

“Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem, yaitu software, hardware dan brainware yang memproses informasi menjadi sebuah output yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi”, (Mulyanto Kuswara dan Kusmana 2017:18)

Berdasarkan ketiga pengertian di atas bahwa Sistem Informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen seperti *Software*, *hardware*, dan *Brainware* yang memproses informasi menjadi laporan yang dibutuhkan oleh organisasi dan pihak luar untuk mencapai tujuan tertentu.

2.13 Pengertian Perancangan

Perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru. Menurut Rusdi Nur dan Muhammad Arsyad Suyuti (2018:5),

“Perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu. Perancangan merupakan wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik. Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi”. Menurut Wahyu Hidayat dkk dalam jurnal CERITA (2016:49).

Maka Kesimpulan diatas perancangan adalah proses mendesain spesifikasi baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah berdasarkan rekomendasi analisis untuk mendapatkan sistem baru di dalam sistem.

2.14 Pengertian *Web Browser*

Web Browser disebut juga sebagai perambah, adalah perangkat lunak yang berfungsi menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen – dokumen yang disediakan oleh *Server web*. *Browser* pada umumnya juga mendukung berbagai jenis URL dan protokol, misalnya ftp: untuk *File Transer Protocol* (FTP), rtsp: untuk *Real – Time Streaming Protocol* (RSTP), and https: untuk *versi http* yang terenkripsi (SSL). File format sebuah halaman *web* biasanya *hyper-text markup language* (HTML) dan diidentifikasi dalam protokol HTTP menggunakan header MIME, format lain, seperti XML dan XHTML. Sebagai besar *browser* mendukung bermacam format tambahan pada HTML seperti format gambar JPEG, PNG, and GIF image formats, dan dapat dikembangkan dukungannya misal terhadap SVG dengan menambahkan/menggunakan plugin. Ada beberapa *Web Browser* yang populer diantaranya *Internet Explorer, chrome, opera and mozilla*. Menurut Amras Mauladdin (2015).

Web Browser merupakan suatu program yang dirancang untuk mengambil informasi – informasi dari suatu *server* komputer pada jaringan *internet*. Jadi untuk mengakses *Web* diperlukan suatu program yaitu *Web Browser* atau biasanya disebut *browser* saja. Menurut Sugiyanto (2014).

Maka Kesimpulan diatas *Web Browser* atau perambah adalah program yang digunakan untuk menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen yang disediakan oleh server web. *Browser* juga mendukung berbagai jenis URL dan Protokol, serta sebagai format dokumen seperti HTML, XML, dan gambar. Ada beberapa browser populer seperti Internet Explorer, Chrome, Opera, dan Mozilla. *Browser* diperlukan untuk mengakses web yang terhubung pada sebuah server komputer pada jaringan.

2.15 Pengertian *Internet*

Internet adalah komunikasi jaringan komunikasi *global* yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin. Menurut Ahmadi dan Hermawan (2015 : 68)

Internet merupakan sekumpulan jaringan yang berskala *global*. Tidak ada satu pun orang, kelompok atau organisasi yang bertanggung jawab untuk menjalankan *internet*. Menurut Sarwono (2014 : 17)

Internet (Interconneted Network) adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara *global*, *internet* dapat juga disebut jaringan alam suatu jaringan yang luas. Menurut Sibero (2011 : 10)

Dari ketiga pengeritan *internet* tersebut diatas bahwa *internet* adalah sekumpulan jaringan yang saling berhubungan secara *global* atau luas.

2.16 Pengertian Perusahaan

Definisi atau pengertian perusahaan adalah adalah suatu organisasi produksi yang menggunakan dan mengkoordinir sumber-sumber ekonomi untuk memuaskan kebutuhan dengan cara yang menguntungkan. Menurut Swastha dan Sukotjo (2016 : 12)

Definisi atau pengertian perusahaan adalah setiap bentuk badanusaha yang menjalankan setiap jenis usaha yang bersifat tetap dan terus menerus dan didirikan, bekerja, serta berkedudukan dalam wilayah negara Indonesia untuk tujuan memperoleh keuntungan dan atau laba. Menurut pendapat Kansil (2015 : 2)

Maka Kesimpulan diatas Perusahaan adalah organisasi produksi yang mengkoordinir sumber – sumber ekonomi untuk memuaskan kebutuhan dengan cara yang menguntungkan dan berusaha untuk memperoleh keuntungan dan laba.





2.17 Pengertian *Flowchart*







“*Flowchart* merupakan penggambaran secara grafik dari langkah – langkah dan urutan prosedur suatu program. Biasanya mempengaruhi penyelesaian masalah yang khususnya perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut”,(Indrajani, 2018:22).

“*Flowchart* adalah suatu bagan dengan simbol – simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (intruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program”, (Wibawanto, 2017:20).

Maka kesimpulan diatas *flowchart* adalah bagan yang menjelaskan tentang alur sistem yang kita buat secara logika menggunakan simbol – simbol. Ini ada beberapa simbol yang banyak dipakai untuk menjelaskan alur sistem

Tabel 2.1 Fungsi *Flowchart*

No	Simbol	Fungsi / Keterangan
1		Terminal, untuk memulai dan mengakhiri suatu program
2		Proses, suatu simbol yang menunjukkan setiap pengolahan yang dilakukan oleh komputer
3		Input – output untuk memasukkan data maupun menunjukkan hasil dari suatu proses
4		Decision, suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atau pilihan

5		Predefinend Process, suatu simbol untuk Menyediakan tempat – tempat pengolahan data dalam storage
6		Connector, suatu prosedur akan masuk dan keluar melalui simbol ini dalam lembar yang sama
7		Arus atau Flow, prosedur yang dapat dilakukan dari atas kebawah, bawah ke atas , dari kekanan, atau dari kanan ke kiri
8		Offline Connector, merupakan simbol untuk masuk dankeluar nya suatu prosedur pada lembar kertas yang lain
9		Document merupakan simbol untuk data yang berbentuk informasi
10		Untuk menyatakan sekumpulan langkah proses yang ditulis sebagai prosedur.

Sumber: Lucid Chart, 2018