



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

Teori umum merupakan teori–teori dasar yang menjadi landasan bagi teori–teori lainnya yang terdapat dalam Laporan Akhir ini. Teori umum meliputi pengertian komputer, pengertian perangkat lunak (*software*), pengertian data, pengertian basis data (*database*), dan pengertian internet (*interconnection networking*).

2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Harmayani et al (2021:2), “Komputer adalah alat elektronik yang terdiri dari rangkaian berbagai komponen yang saling terhubung sehingga membentuk suatu sistem kerja”.

Menurut Kadir (2020:3), “Komputer adalah perangkat elektronik yang dirancang agar dapat diprogram untuk melakukan berbagai operasi aritmetika dan logika secara otomatis berdasarkan suatu masukan dan menghasilkan suatu keluaran”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian komputer adalah sebuah alat elektronik yang saling terhubung dan dapat diprogram untuk melakukan operasi secara otomatis berdasarkan masukan untuk menghasilkan keluaran.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:2), “Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*)”.

Menurut Sindu dan Paramartha (2018:192), “*Software* adalah perangkat yang ada di dalam komputer yang tidak dapat kita sentuh dan tidak pula dapat kita lihat bentuk fisiknya”.



Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang tidak memiliki bentuk fisik dan terdiri dari beberapa dokumentasi, seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan.

2.1.3 Pengertian Data

Menurut Kristanto (2018:8), “Data merupakan bentuk yang belum dapat memberikan manfaat yang besar bagi penerimanya, sehingga perlu suatu model yang nantinya akan dikelompokkan dan diproses untuk menghasilkan informasi”.

Menurut Herdiawanto dan Hamdayama (2021:110), “Data adalah sejumlah informasi yang dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan atau masalah”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian data adalah sejumlah informasi yang menggambarkan suatu hal atau keadaan untuk diproses dan dapat menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi penerimanya.

2.1.4 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Prehanto (2020:43), “Basis data merupakan kumpulan data-data yang telah tersimpan dalam media penyimpanan pada suatu perusahaan atau didalam komputer”.

Menurut Putro dan Rochman (2020:2), “Basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (*redundancy*) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian basis data (*database*) adalah kumpulan data yang disimpan pada media penyimpanan secara bersama tanpa adanya pengulangan yang tidak perlu, baik itu dalam suatu perusahaan atau dalam komputer.



2.1.5 Pengertian Internet (*Interconnection Networking*)

Menurut Sadi (2021:49), “Internet merupakan jaringan komputer yang berhubungan satu sama lain melalui media komunikasi, seperti kabel telepon, serat optik, satelit ataupun gelombang frekuensi”.

Menurut Yusuf et al (2019:218), “Internet adalah singkatan dari *Interconnection Networking* ataupun jaringan koneksi saling terhubung antara satu dengan lainnya yang distandarisasi menggunakan sistem *Global Transmission Control Protocol* atau *Internet Protocol Suite* (TCP/IP)”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian internet adalah jaringan komputer yang berhubungan satu sama lain seperti kabel telepon, serat optik, satelit ataupun gelombang frekuensi yang distandarisasi menggunakan sistem (TCP/IP).

2.2 Teori Khusus

Teori khusus merupakan teori yang menjelaskan hubungan sistematis mengenai penulisan Laporan Akhir ini. Teori khusus meliputi pengertian diagram konteks, pengertian DFD (*Data Flow Diagram*), pengertian *flowchart*, pengertian *blockchart*, pengertian ERD (*Entity Relationship Diagram*), dan pengertian kamus data.

2.2.1 Pengertian Diagram Konteks

Menurut Mukhtar (2018:82), “Diagram Konteks adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara *entity* luar, masukan dan keluaran dari sistem. Diagram Konteks direpresentasikan dengan lingkungan tunggal yang mewakili seluruh sistem”.

Menurut Windari (2022:30), “Diagram Konteks adalah bagian dari diagram arus data (DAD) yang berfungsi memetakan model lingkungan yang direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem. Diagram konteks dimulai dengan penggambaran terminator, aliran data, aliran kontrol, penyimpanan dan proses tunggal yang merepresentasikan keseluruhan sistem”.



Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian diagram konteks adalah sebuah diagram yang menggambarkan hubungan dengan menggunakan simbol-simbol khusus untuk merepresentasikan keseluruhan sistem.

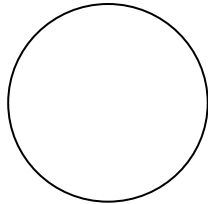
2.2.2 Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

Menurut Yendrianof et al (2022:78), “DFD atau *Data Flow Diagram* adalah diagram yang menggambarkan aliran data dari proses yang biasa disebut sebagai sistem informasi”. Diagram aliran data juga menyediakan informasi tentang *input* dan *output* dari setiap entitas dan proses itu sendiri.

Menurut Mukhtar (2018:81), “DFD adalah suatu model logika yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, dan proses apa yang menghasilkan data tersebut”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian *Data Flow Diagram* (DFD) adalah sebuah diagram yang menggambarkan aliran data dalam suatu sistem informasi, yang memberikan informasi tentang asal data dan tujuan data, penyimpanan data, dan proses yang terlibat. Adapun simbol – simbol *Data Flow Diagram* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Simbol-simbol pada DFD

No	Notasi	Keterangan
1.		<p>Proses (<i>Process</i>) atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang seharusnya jadi fungsi atau prosedur di dalam kode program.</p> <p>Catatan: nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja.</p>



Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-simbol pada DFD

No	Notasi	Keterangan
2.		<p><i>File</i> atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi ilmiah yang harusnya dibuat menjadi tabel – tabel basis data yang dibutuhkan, tabel – tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Data</i> (ERD), <i>Conceptual Data Model</i> (CDM), <i>Physical Data Model</i> (PDM)).</p> <p>Catatan: nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda.</p>
3.		<p>Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.</p> <p>Catatan: nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda.</p>
4		<p>Aliran data; merupakan data yang dikirim antar-proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>).</p> <p>Catatan: Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”.</p>

Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2018:71-72)



Berikut ini adalah tahapan – tahapan perancangan dengan menggunakan DFD:

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut Context Diagram

DFD Level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.

2. Membuat DFD Level 1

DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul – modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. DFD Level 1 merupakan hasil *breakdown* DFD Level 0 yang sebelumnya sudah dibuat.

3. Membuat DFD Level 2

Modul – modul pada DFD Level 1 dapat di-*breakdown* menjadi DFD Level 2. Modul mana saja yang harus di-*breakdown* lebih lebih detail tergantung pada tingkat kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di-*breakdown* lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul ada DFD Level 1 yang di-*breakdown*.

4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya

Level 3,4,5 dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada DFD diatasnya. *Breakdown* pada level 3,4,5, dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.

2.2.3 Pengertian *Flowchart*

Menurut Hanief dan Jepriana (2020:8), “*Flowchart* adalah suatu teknik untuk menggambarkan urutan logika dari suatu prosedur penyelesaian masalah”.

Sedangkan Suyanto (2018:259) mengemukakan bahwa, “*Flowchart* maksudnya adalah representasi visual dari aliran data dalam pemrosesan informasi, operasi dalam sistem, dan urutan proses yang dikerjakan”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian *Flowchart* adalah teknik visual untuk menggambarkan urutan logika dan aliran data


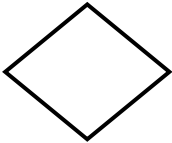



dalam pemrosesan informasi dan operasi dalam sistem. Adapun simbol – simbol dalam *Flowchart* yang digunakan yakni sebagai berikut:


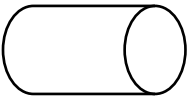
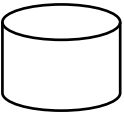
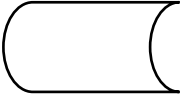


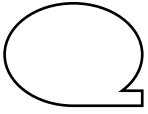

Tabel 2.2 Simbol-simbol pada *Flowchart*

No	Simbol Flowchart	Nama Simbol	Penjelasan
1.		Terminator (Simbol <i>Start</i> & <i>End</i>)	Untuk tanda mulai (<i>start</i>) dan tanda selesai (<i>stop/end</i>) dari kegiatan proses.
2.		Arah Aliran	Yang menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol lainnya dan sekaligus menyatakan arah proses.
3.		Persiapan (<i>preparation</i>)	Pemberian harga awal
4.		Keluaran/Masukan (<i>input/output</i>)	Menyatakan proses <i>input</i> dan <i>output</i> .
5.		Proses	Melambangkan kegiatan pemrosesan / pengolahan <i>input</i> .
6.		Operasi secara manual	Menyatakan proses / pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer.
7.		<i>On-page connector</i>	Tanda penyambungan proses pada lembar atau halaman yang sama.

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol pada *Flowchart*

No	Simbol Flowchart	Nama Simbol	Penjelasan
8.		<i>Off-page Connector</i>	Tanda penyambungan proses pada lembar atau halaman yang berbeda.
9.		Percabangan atau pilihan keputusan	Proses pemilihan keputusan tergantung kondisi terpenuhi benar, maka jalur pilihan yang diproses adalah jalur Ya atau <i>Yes</i> , dan sebaliknya jika pemeriksaan kondisi tidak terpenuhi benar, maka jalur yang harus dipilih adalah jalur Tidak atau <i>No</i> .
10.		Prosedur	Memiliki peran sebagai blok proses <i>flowchart</i> yang berdiri sendiri diluar <i>flowchart</i> utama. Pada simbol ini di <i>flowchart</i> cukup tuliskan nama prosedurnya atau fungsinya saja, atau pada saat memanggil prosedur atau fungsi dari program utama, cukup panggil dengan nama prosedur/fungsi.

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol pada *Flowchart*

No	Simbol Flowchart	Nama Simbol	Penjelasan
11.		Dokumen	Menyatakan <i>output</i> dicetak pada kertas atau berbentuk dokumen.
12.		Drum Magnetik	Untuk <i>input</i> / <i>output</i> yang menggunakan media drum magnetik.
13.		Disk Magnetik	Untuk <i>input</i> / <i>output</i> yang menggunakan media disk magnetik.
14.		Penyimpanan Daring (<i>Online Storage</i>)	Untuk <i>input</i> / <i>output</i> yang menggunakan media penyimpanan <i>online</i> .
15.		Kartu Berlubang (<i>Punch Card</i>)	Mewakili bahwa <i>input</i> berasal dari data kartu dan <i>output</i> dicetak ke kartu
16.		<i>Display</i>	Untuk <i>output</i> pada layar monitor.
17.		<i>Magnetic Tape</i>	<i>Input</i> / <i>output</i> yang menggunakan pita magnetic.
18.		Transmisi	Transmisi data lewat kanal komunikasi.

Sumber: Anggrawan (2018:18-22)


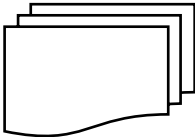
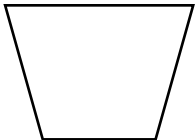

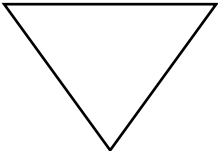


2.2.4 Pengertian *Block Chart*

Menurut Kristanto (2018:75), “*Block Chart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol – simbol tertentu. Pembuatan *Block Chart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi”.

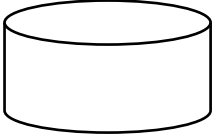

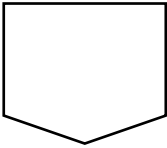
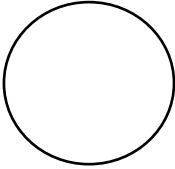

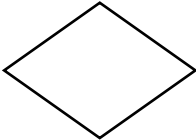
Kristanto (2018:75-77) juga menjelaskan simbol – simbol yang sering digunakan dalam *block chart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Block Chart*

No	Simbol	Arti
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan
2.		Multi dokumen
3.		Proses manual
4.		Proses yang dilakukan oleh komputer
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)





Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Block Chart*

No	Simbol	Arti
6.		Data penyimpanan (<i>data storage</i>)
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain
9.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
11.		Pengambilan keputusan (<i>decision</i>)



Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Block Chart*

No	Simbol	Arti
12.		Layar peraga (<i>monitor</i>)
13.		Pemasukan data secara manual

Sumber: Kristanto (2018:75-77)

2.2.5 Pengertian ERD (*Entity Relationship Diagram*)

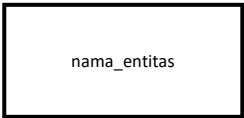
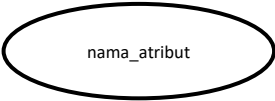
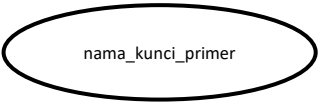
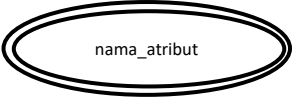
Indra di dalam Suprpto (2021:69) mengemukakan bahwa, “ERD merupakan suatu cara menjelaskan kepada pemakai tentang hubungan antar data dalam basis data secara *logic* dengan persepsi bahwa *real world* terdiri dari objek – objek dasar yang saling berhubungan dengan cara memvisualisasikan ke dalam bentuk simbol – simbol grafis”.

Menurut Suprihatin (2018:31), “ERD merupakan gambaran grafis dari suatu model data yang menyertakan deskripsi detil dari seluruh entitas (*entity*), hubungan (*relationship*), dan batasan (*constraint*) untuk memenuhi kebutuhan sistem analisis dalam menyelesaikan pengembangan sebuah sistem”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah cara untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data secara logis dengan menggunakan simbol – simbol grafis dari model data dalam pengembangan sistem. Berikut adalah simbol – simbol yang digunakan pada ERD sebagai berikut:

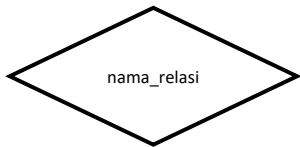



Tabel 2.4 Simbol-simbol pada ERD

No	Simbol	Deskripsi
1.	Entitas/ <i>entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih kekata benda dan belum merupakan nama tabel.
2.	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
3.	Atribut kunci primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa <i>id</i> ; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).
4.	Atribut Multinilai / <i>Multivalued</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.



Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol pada ERD

No	Simbol	Deskripsi
5.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
6.	Asosiasi/Association 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas yang lain disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B.

Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2018:50-51)

2.2.6 Pengertian Kamus Data

Kristanto (2018:72) mengemukakan bahwa, “Kamus data adalah kumpulan elemen – elemen atau simbol – simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap *field* atau file di dalam sistem”.

Menurut Santi (2020:53), “Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan – kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi”. Menurut Santi (2020:54) Kamus data berisi keterangan tentang:

1. Nama arus data dan penyimpanan data dalam DFD (menjelaskan komposisi paket data dan komposisi penyimpanan data).
2. Alias/nama lain, karena ada data yang sama tetapi mempunyai nama berbeda.
3. Bentuk data, bisa berupa formulir, hasil cetakan komputer/kertas, variabel, parameter dan *field* yang dapat digunakan untuk merancang *database*.
4. Arus data, menunjukkan dari mana data mengalir dan kemana data akan menuju.



5. Keterangan, untuk lebih memperjelas makna dari arus data.
6. Periode, untuk menunjukkan kapan terjadinya arus data ini.
7. Volume, berisi volume rata-rata dan volume puncak dari arus data yang mengalir.
8. Struktur data, menunjukkan arus data terdiri atas bermacam item data.
9. Menjelaskan hubungan detil antar penyimpangan yang menjadi perhatian dalam ERD.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian kamus data adalah kumpulan elemen atau simbol yang membantu dalam mengidentifikasi setiap *field* atau file dalam sistem serta memberikan katalog fakta tentang data dan kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi.

Tabel 2.5 Simbol-simbol pada Kamus Data

No	Simbol	Keterangan
1.	=	Disusun atau terdiri dari
2.	+	Dan
3.	[]	Baik ...atau...
4.	{ ⁿ }	N kali diulang / bernilai banyak
5.	()	Data opsional
6.	*...*	Batas Komentar

Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2018:74)

2.3 Teori Judul

Teori judul merupakan teori – teori yang terdapat pada judul Laporan Akhir yang dibuat penulis. Teori judul meliputi pengertian aplikasi, pengertian pengaduan, pengertian kerusakan, pengertian permintaan, pengertian fasilitas kantor, pengertian *website*, dan pengertian aplikasi pengaduan kerusakan dan permintaan fasilitas kantor di BFI Finance Palembang berbasis *website*.



2.3.1 Pengertian Aplikasi

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.

Menurut Habibi, Putra dan Putri (2020:4), “Aplikasi adalah suatu program komputer yang bertujuan untuk mengerjakan tugas dari *user*”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian aplikasi adalah program komputer yang digunakan untuk melakukan tugas yang diinginkan oleh pengguna dengan memanfaatkan kemampuan komputer secara langsung.

2.3.2 Pengertian Pengaduan

Menurut Naim dan Yani (2023:27), “Pengaduan adalah pernyataan ketidakpuasan apapun bentuknya (tertulis, lisan maupun melalui bahasa tubuh) tentang pelayanan, tindakan dan/atau kekurangan tindakan yang dilakukan oleh instansi penyedia pelayanan atau para stafnya yang mempengaruhi dan dirasakan oleh pengguna pelayanan tersebut”.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengaduan adalah proses, cara, perbuatan mengadu, dan ungkapan rasa tidak senang atau tidak puas akan hal-hal yang tidak begitu penting, tetapi perlu diperhatikan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian pengaduan adalah ungkapan ketidakpuasan terhadap pelayanan, tindakan, atau kekurangan yang berupa komunikasi tertulis, lisan atau bahasa tubuh yang perlu diperhatikan meskipun tidak begitu penting.

2.3.3 Pengertian Kerusakan

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (KEMENDIKBUD) dalam situsnya <http://kbbi.kemdikbud.go.id/>, menyatakan bahwa kerusakan berasal dari kata rusak, sedangkan definisinya yaitu suatu kondisi dimana suatu alat atau benda tidak sempurna (baik/utuh).



Kerusakan secara umum dapat didefinisikan sebagai kondisi ketika alat atau benda tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya, sehingga pengguna akan mengalami kendala saat menggunakannya.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian kerusakan adalah kondisi ketika suatu alat atau benda tidak dapat berfungsi dengan baik atau utuh sehingga pengguna mengalami kendala saat menggunakannya.

2.3.4 Pengertian Permintaan

Menurut Winardi dalam Sudrajat (2020:218), “Permintaan adalah jumlah benda yang para pembeli bersedia membeli pada setiap harga tertentu, pasar tertentu dan waktu tertentu”.

Menurut Widiawati (2022:1), “Permintaan merupakan salah satu fungsi penting untuk kelancaran operasional perusahaan, di mana perusahaan akan mendapatkan pasokan barang dari pemasok untuk pengadaan atau penyediaan barang agar permintaan pelanggan dapat dipenuhi dengan baik”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian permintaan adalah keterkaitan jumlah barang yang dibeli oleh pembeli pada harga, pasar, dan waktu tertentu. Dalam operasional perusahaan, permintaan memainkan peran penting untuk memastikan pasokan barang dan memenuhi kebutuhan pegawai.

2.3.5 Pengertian Fasilitas Kantor

Auliyah dan Artaya di dalam Siwu et al (2022:121) menyatakan bahwa, “Fasilitas kerja atau kantor adalah fasilitas pendukung dalam aktivitas fisik suatu perusahaan atau organisasi dan sedang digunakan dalam kegiatan normal perusahaan, memiliki masa manfaat yang relatif permanen dan memberikan manfaat untuk masa depan”.

Menurut Rahayu dan Nurhayati (2022:668-669) fasilitas kantor pada setiap perusahaan/instansi akan berbeda dalam bentuk dan jenisnya, secara umum fasilitas kantor dalam perusahaan/instansi mencakup sarana dan prasarana kantor.



- 1) Sarana kantor adalah semua fasilitas kantor yang berkaitan dengan pembekalan kantor. Contohnya: komputer, telepon, facsimile, printer, fotocopy, mesin tik dan in focus, dan sebagainya.
- 2) Prasarana kantor merupakan fasilitas yang mencakup segala sesuatu yang bersifat statis dan tidak habis dipakai yang mendukung operasional kerja. Contohnya: fasilitas olahraga, rekreasi, fasilitas kesehatan, kantin, mushola, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian fasilitas kantor adalah sarana pendukung dalam aktivitas organisasi yang berbentuk fisik dan memberikan manfaat untuk jangka waktu yang relatif permanen, serta dapat memotivasi pegawai untuk memenuhi tujuan kantor.

2.3.6 Pengertian Website

Abdulloh (2018:1), *Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia.

Menurut Elgamar (2020:3), “*Website* merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana *website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian *website* adalah media yang terdiri dari banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*) dan berisi informasi data digital yang disediakan dan dapat diakses melalui koneksi internet oleh semua orang di seluruh dunia.

2.3.7 Pengertian Aplikasi Pengaduan Kerusakan dan Permintaan Fasilitas Kantor di BFI Finance Palembang Berbasis Website

Aplikasi pengaduan kerusakan dan permintaan fasilitas kantor di BFI Finance Palembang Berbasis *Website* adalah suatu wadah atau aplikasi pada BFI Finance Palembang yang berguna untuk membantu sistem pengaduan dan permintaan serta



membantu pekerjaan dari pada pegawai Bagian General Affair khususnya dalam menangani pengaduan kerusakan dan permintaan fasilitas kantor di BFI Finance Palembang.

2.4 Teori Program

Teori program merupakan teori – teori program yang dipakai untuk membangun aplikasi. Teori program meliputi pengertian HTML (*Hypertext Markup Language*), pengertian PHP (*Hypertext Processor*), pengertian PhpMyAdmin, pengertian XAMPP, pengertian MySQL (*My Structured Query Language*), dan pengertian *visual studio code*.

2.4.1 Pengertian HTML (*Hypertext Markup Language*)

Menurut Rerung (2018:18), “HTML adalah singkatan dari *HyperText Markup Language*. Disebut *hypertext* karena di dalam HTML sebuah *text* biasa dapat berfungsi lain, kita dapat membuatnya menjadi *link* yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya hanya dengan meng-klik *text* tersebut”.

Sedangkan menurut Abdullah (2018:7), “HTML merupakan bahasa standar *web* yang dikelola penggunaannya oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari *website*”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian HTML adalah singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, yaitu bahasa standar *web* yang dikelola oleh W3C. Dengan HTML, sebuah teks dapat berfungsi sebagai *link* yang dapat memindahkan pengguna dari satu halaman ke halaman lainnya.

2.4.2 Pengertian PHP (*Hypertext Processor*)

Menurut Oetomo dan Mahargiono (2020:1), “PHP adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan, pembuatan, dan pengembangan sebuah situs *web* dan biasanya digunakan bersamaan dengan HTML”.

Menurut Enterprise (2018:1-2) “PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat *website* dinamis dan interaktif. Dinamis artinya, *website* tersebut bisa berubah – ubah tampilan dan kontennya sesuai kondisi tertentu.



Sebagai contoh, PHP bisa menampilkan tanggal dan hari saat ini secara berganti – ganti di dalam sebuah *website*. Interaktif artinya, PHP dapat memberi *feedback* bagi *user* (misalnya menampilkan hasil pencarian produk).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian PHP (*Hypertext Processor*) adalah bahasa pemrograman *web* yang digunakan secara luas bersamaan dalam skrip HTML dan bekerja di sisi *server* untuk membuat *website* dinamis dan interaktif.

2.4.3 Pengertian PhpMyAdmin

Menurut Yudhanto dan Prasetyo (2019:19), “PhpMyAdmin adalah aplikasi *web* untuk mengelola *database* MySQL dan *database* MariaDB dengan mudah melalui antarmuka (*interface*) grafis”.

Nurmalasari di dalam Nugroho et al (2021:23) mengemukakan bahwa, “PhpMyAdmin merupakan aplikasi *web* yang dibuat oleh phpMyAdmin.net. PhpMyAdmin digunakan untuk administrasi *database* MySQL, sebuah *software* berbasis pemrograman PHP yang dipergunakan sebagai administrator MySQL untuk *management database*”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian PHPMyAdmin adalah sebuah aplikasi *open source* yang berfungsi untuk memudahkan manajemen MySQL.

2.4.4 Pengertian XAMPP

Menurut Habibi, Putra dan Putri (2020:5), “XAMPP merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak *system* operasi yang merupakan kompilasi dari beberapa program, xampp adalah perangkat yang menggabungkan tiga aplikasi ke dalam satu paket yaitu Apache, MySQL, dan PHPMyAdmin, dengan xampp pekerjaan sangat dimudahkan karena dapat menginstalasi dan mengkonfigurasi ketiga aplikasi tersebut dengan sekaligus dan otomatis”.

Menurut Haqi dan Setiawan (2019:8), “XAMPP adalah perangkat lunak bebas (*free software*) yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsi xampp sendiri sebagai *server* yang berdiri



sendiri (*localhost*), yang terdiri dari beberapa program, antara lain: Apache HTTP *Server*, MySQL *database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian XAMPP adalah perangkat lunak bebas yang digunakan sebagai *server* yang terdiri dari beberapa program, antara lain Apache HTTP *Server*, MySQL *database*, dan penerjemah bahasa pemrograman seperti PHP dan Perl. XAMPP dapat memudahkan pengguna karena dapat menginstal dan mengkonfigurasi ketiga aplikasi tersebut sekaligus dan otomatis.

2.4.5 Pengertian MySQL (*My Structured Query Language*)

Menurut Nugroho, Suprihadi dan Jaenul (2021:24), “MySQL adalah suatu aplikasi DBMS yang dapat menjalankan fungsi untuk mengolah suatu data”.

Menurut Abdulloh (2018:104), “MySQL merupakan bahasa yang digunakan untuk mengakses dan memanipulasi *database*”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian MySQL (*My Structured Query Language*) adalah suatu aplikasi untuk mengolah *database* atau basis data.

2.4.6 Pengertian Visual Studio Code

Menurut Habibi dan Suryansyah (2020:62), “*Visual Studio Code (VS Code)* adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh *Microsoft* untuk sistem operasi *multiplatform*, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows”.

Menurut Salamah (2021:1) *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. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman JavaScript, Typescript, dan Node.js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via *marketplace Visual Studio Code* (seperti C++, C#, Python, Go, Java, dst).



Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian *Visual Studio Code* adalah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh *Microsoft* untuk sistem operasi multiplatform. *VS Code* mendukung beberapa bahasa pemrograman seperti JavaScript, TypeScript, dan Node.js secara langsung, dan bahasa pemrograman lainnya dapat didukung dengan *plugin* yang dapat dipasang melalui *marketplace VS Code*.