

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi satu acuan penulis dalam membuat laporan akhir sehingga dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal yang terkait dengan judul laporan akhir penulis.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Diny Anggriani Adnas dan Jenifer Chandrinova (2021) dalam jurnal yang berjudul “**Perancangan dan Pengembangan *Company Profile* Berbasis *Web* pada Toko Byzen**” memaparkan permasalahan dari Toko Byzen yaitu kurang maksimalnya media penyampaian informasi tentang toko tersebut kepada calon pembeli. Toko Byzen adalah sebuah usaha yang menjual beragam peralatan dapur dari *brand Tupperwar*. Selama berdirinya usaha ini, media informasi yang digunakan hanya media cetak dan juga informasi yang disampaikan kurang terperinci. Oleh karena itu, diperlukan rancangan desain sebuah *company profile* berbasis *web* guna meningkatkan layanan toko tersebut. *Website* yang dibuat oleh Diny Anggriani Adnas dan Jenifer Chandrinova memiliki fitur-fitur seperti tersedianya informasi lengkap tentang toko, produk yang dijual beserta gambar dan nama produk, buku katalog *online* yang dapat diakses pengguna secara gratis.

Berikutnya yaitu penelitian yang telah dilakukan Denny Rusdianto dan Santi (2021) dalam jurnal yang berjudul “**Analisis Dan Perancangan *Website* Profil Raudhatul Athfal Nahjussalam**”. Raudhatul Athfal Nahjussalam terletak di Jalan Kolelega Rt. 02/06, Ds. Mekarjaya, Kec. Banjaran, Kab. Bandung, 40377. Penelitian yang dilakukan oleh Rusdianto dan Santi adalah menganalisis dan merancang *website* profil Raudhatul Athfal Nahjussalam. Perancangan *website* profil ini dibuat sebagai bahan pertimbangan dalam penyampaian informasi dan profil Raudhatul Athfal Nahjussalam agar lebih dikenal dan diakses dengan mudah oleh orang tua siswa. *Website* Profil Raudhatul Athfal ini berisikan profil Raudhatul Athfal yang terdiri dari sejarah, visi misi, tujuan, kegiatan yang dilakukan di Raudhatul Athfal Nahjussalam. *Website* profil Raudhatul Athfal

Nahjussalam ini dapat dipergunakan sebaik – baiknya untuk meningkatkan mutu Raudhatul Athfal dan penyampian informasi Raudhatul Athfal kepada semua pihak dengan cepat dan efisien. Perancangan *Website* profil ini berbasis objek yaitu dengan menggunakan *software* ArgoUML. Kelebihannya adalah lebih mudah digunakan dalam pembangunan sistem, tidak ada pemisah antara fase desain dan analisis, sehingga meningkatkan komunikasi antara *user* dan *developer* dari awal sampai akhir pembangunan sistem. Dalam membuat *mockup* menggunakan *software* Balsamiq *Mockup*. Kelebihannya adalah cocok bagi pemula karena mudah dioperasikan.

Berikutnya adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmat Gunawan, dkk (2021) dalam jurnal yang berjudul “**Rancang Bangun Company Profile Kebab Ben’s Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter**” menjelaskan bahwa Company profile merupakan pencitraan dari profesionalitas sebuah perusahaan yang dapat digunakan sebagai marketing tool yang efektif karena terdapat unsur visual berupa gambar dan teks, terlebih lagi jika ditambahkan unsur multimedia yang lain akan membuat desain company profile terlihat lebih menarik dan dapat membuat pelanggan tertarik terhadap produk yang ditawarkan. Oleh karena itu, Kebab Ben’s membutuhkan sebuah website company profile untuk mempromosikan produk mereka kepada pelanggan. Kebab Ben’s merupakan salah satu kedai makanan yang ada di kota Karawang yang menjual berbagai varian kebab. Saat ini Kebab Ben’s sudah memiliki 3 cabang yang tersebar di kota Karawang. Namun, kegiatan promosi yang ada pada kedai tersebut dinilai masih kurang, karena hanya mempromosikan produknya dengan cara memposting menu melalui media sosial, sehingga kurang menarik daya minat calon pelanggan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah *website company profile* yang dapat digunakan untuk meningkatkan penjualan melalui media promosi ini. Metode yang digunakan untuk Rancang Bangun *Company Profile* Kebab Ben’s Berbasis Web adalah *Design science research methodology* (DSRM). DSRM ini mengacu pada Ken Peffers et al. DSRM menyajikan penggabungan dari prosedur, prinsip, dan praktik. Hasil akhir dari penelitian ini berupa Web Company Profile yang dapat digunakan sebagai aset atau citra toko.

Kemudian, penelitian yang telah dilakukan oleh Indah Riska Aulia, dkk (2022) dalam jurnal berjudul “**Implementasi Website *Company Profile* pada Pondok Pesantren Al Falah Krebet Bululawang Malang**” menjelaskan bahwa ketika pandemic Covid- 19 melanda membuat dampak yang sangat besar bagi pondok pesantren Al Falah. Hal ini dikatenakan semua aktifitas pondok menjadi terbatas, penyebaran informasi terkait pendaftaran dan informasi untuk wali murid yang biasa dilakukan secara offline menjadi susah. Padahal setiap tahunnya pesantren al falah aktif menerima santri baru yang membutuhkan informasi mengenai pendaftaran. Website yang dihasilkan dari penelitian ini memiliki fitur pendaftaran online yang memudahkan calon santri baru untuk melakukan pendaftaran, fitur login untuk admin, guru dan santri menggunakan google mail yang tersambung dengan gmail sehingga meminimalisir kebocoran data, biodata dan sejarah pesantren al falah, akademik untuk melihat nilai dan jadwal pelajaran, serta pengumuman mengenai pesantren al falah. Serta website ini juga memiliki fitur untuk melihat maps atau peta, agar memudahkan melihat lokasi pesantren. Metode penelitian yang digunakan adalah menentukan partisipan yang terlibat dalam perancangan sistem, proses bisnis sistem yang akan dihasilkan, dan menentukan kebutuhan fungsional atau nonfungsional berupa pembicaraan dengan pihak terkait. Hal ini memberikan gambaran ketika merancang use case yang dapat menunjukkan hubungan antara sistem dan partisipan yang relevan. Selain untuk penyampaian informasi mengenai pondok pesantren al falah, website ini juga dapat digunakan untuk pendaftaran siswa baru. Untuk daftar referensi jurnal dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Daftar Referensi Jurnal

NO	JUDUL JURNAL	PENULIS	TAHUN TERBIT	PENERBIT	LINK
1.	Perancangan dan Pengembangan Company Profile berbasis web pada toko Byzen	Diny Anggriani Adnas dan Jennifer Chandrinova	2021	Conference on Business, Social Science and Technology	https://journal.uib.ac.id/index.php/conescintech/article/view/5904
2.	Analisis Dan Perancangan Website Profil Raudhatul Athfal Nahjussalam	Denny Rusdianto dan Santi	2021	Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa (J-SIKA), Universitas Bale Bandung	https://unibba.ac.id/ejournal/index.php/j-sika/article/view/529
3.	Rancang Bangun Company Profile Keab Ben's Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter	Rahmat Gunawan, Yudiana, dan Wira Yudha Apriansyah	2021	Jurnal Manajemen dan Sistem Informasi Dirgamaya, Universitas STMIK Rosma Jawa Barat	https://ejournal.rosma.ac.id/index.php/dirgamaya/article/view/181/140

NO	JUDUL JURNAL	PENULIS	TAHUN TERBIT	PENERBIT	LINK
4.	Implementasi Website <i>Company Profile</i> pada Pondok Pesantren Al Falah Krobot Bululawang Malang	Indah Riska Aulia, Tibyani, dan Buce Trias Hanggaara	2022	Jurnal Pengembangan an Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya	https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/10919/4817/

2.2 *Company*

Menurut Dharnayanti (2017), *Company* atau Perusahaan adalah setiap bentuk usaha yang menjalankan setiap jenis usaha yang bersifat tetap dan terus menerus dan yang didirikan, bekerja serta kedudukan dalam wilayah Negara Republik Indonesia, untuk tujuan memperoleh keuntungan dan atau laba. Pengertian tersebut meliputi bentuk usaha (*company*) dan sekaligus jenis usaha (*business*).

Adapun bentuk-bentuk perusahaan antara lain perusahaan perorangan (Usaha Dagang), Persero (*Maatschap*), Perser Firma (*Venootschap Onder Firma*), Persero Komanditer (*Commanditaire Venootschap*), dan Perseroa Terbatas (*Naamloze Venootschap*).

2.3 *Profile*

Menurut Nurhalimah (2015), *Profile* atau profil adalah pandangan sisi, garis besar, atau biografi dari diri seseorang atau kelompok yang memiliki usia yang sama. Profil yang baik ditulis dengan singkat namun jelas dan dapat menggambarkan seseorang atau Lembaga secara umum. Profil bisa dibuat tertulis, baik di kertas atau di *website* ataupun melalui *email* elektronik. pemanfaatan profil belakangan cukup banyak, misalnya saja dapat dijadikan untuk lamaran

kerja, untuk meminjam uang, untuk memperkenalkan diri, memperkenalkan suatu instansi kepada masyarakat dan sebagainya.

2.4 Pengertian *Company Profile*

Menurut Sanjaya dan Hesinto (2017), *website company profile* adalah sebuah *website* yang hanya menampilkan informasi tentang visi, misi, sejarah perkembangan organisasi, jasa atau produk yang ditawarkan tetapi tidak secara langsung menjual produk hanya sebatas informasi. Sedangkan Johan (2022) menyatakan bahwa *website company profile* yaitu aplikasi yang mendeskripsikan tentang profil suatu perusahaan, lembaga ataupun orang personal. Aplikasi *web* ini biasanya digunakan untuk memperkenalkan profil perusahaan, lembaga atau orang personal kepada umum. Contoh aplikasi *web* profil seperti jogjakota.go.id, blogspot.com, dan lain - lain.

2.4.1. Fungsi *Company Profile*

Menurut Kriyantono (2018), fungsi dari *Company Profile* yaitu sebagai berikut:

- a. Representasi perusahaan. *Company Profile* merupakan gambaran tentang perusahaan yang mewakili perusahaan sehingga publik dapat mencari informasi tentang perusahaan. *Company Profile* juga digunakan sebagai alat membangun citra agar berbagai kelompok penekan dalam masyarakat mempunyai pemahaman yang benar tentang perusahaan.
- b. Dapat digunakan untuk melengkapi komunikasi lisan demi terciptanya *mutual understanding* atau saling pengertian.
- c. Membangun identitas dan citra perusahaan. *Company Profile* yang dikemas menarik, detail, mencerminkan wajah perusahaan di mata publik sebagai perusahaan yang besar dan bonafit.

2.4.2. Isi *Company Profile*

Informasi yang dapat ditampilkan dalam *Company Profile* dapat terdiri dari banyak hal. Tetapi, secara umum, isi dari *Company Profile* sebagai berikut (Kriyantono, 2018):

- a. Sejarah perusahaan, mencakup antara lain pendiri perusahaan, jajaran direksi, asal muasal, dan proses perkembangan.
- b. Filosofis perusahaan, bisa disebut pandangan atau ideologi dasar-dasar perusahaan.
- c. Budaya perusahaan, mencakup nilai-nilai kunci dan konsep bersama yang membentuk citra anggota organisasi terhadap organisasinya. Misalnya etos kerja tinggi, maju untuk semua, makan tidak makan yang penting kumpul.
- d. Sambutan dari pimpinan (direktur utama dan komisaris utama) tentang segala hal yang sangat berpengaruh pada aktivitas perusahaan dan rencana jangka Panjang.
- e. Identitas perusahaan, termasuk logo, *uniform*, *interior* gedung dan kantor, kualitas cetakan atau kualitas audio visualnya.
- f. Visi, misi strategi perusahaan, termasuk komitmen perusahaan untuk meraih kemajuan. Ini menunjukkan bahwa operasional perusahaan tidak sembarangan, tetapi melalui perencanaan yang matang dan berkesimbangan.
- g. Alamat perusahaan beserta alamat cabang-cabangnya.
- h. Sistem pelayanan dan fasilitas yang disediakan. Dalam persaingan ketat dewasa ini, pelayanan pelanggan memegang kunci strategis.
- i. Prestasi dan keunggulan perusahaan, termasuk segala hal yang sudah dilakukan perusahaan untuk kepentingan masyarakat atau anggotanya.
- j. Deskripsi tentang produk-produk dan jasa utama yang ditawarkan.
- k. Laporan kegiatan yang telah dilakukan oleh perusahaan.

2.5 Definisi Klinik, Koperasi, dan Klinik Koperasi

Klinik adalah salah satu bentuk perusahaan jasa yang memberikan jasa pelayanan Kesehatan. Perusahaan jasa itu sendiri adalah perusahaan yang kegiatan utamanya memberikan pelayanan atau menjual jasa dengan tujuan mencari laba (Ahman dan Indriani, 2017).

Menurut Masrur (2022), Koperasi adalah Lembaga yang berperan penting dalam perekonomian Indonesia. kegiatan usaha koperasi mampu memperkuat

perekonomian bangsa dan memperbaiki keadaan ekonomi nasional. Selain itu, koperasi juga bekerja sama dengan UMKM untuk membuka peluang besar bagi masyarakat luas untuk memenuhi kebutuhan sadarnya dengan mudah dan murah. Oleh karena pentingnya koperasi di Indonesia, pemerintah dengan dukungan berbagai pihak berusaha memberdayakan kegiatan perkoperasian dan membentuk suatu program yang bernama klinik koperasi.

Klinik Koperasi adalah layanan *coaching clinic* yang bertujuan untuk menyediakan beragam jasa layanan profesional guna mendorong percepatan terwujudnya Koperasi berkualitas yang tangguh, dapat bersaing dengan para kompetitif dan dapat menerapkan prinsip perkoperasian sebagai upaya memperkuat perekonomian Indonesia. (Masrur, 2022).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa klinik koperasi adalah sebuah jasa layanan profesional yang memberikan pelayanan kepada para anggota koperasi dan penggerak UMKM untuk membantu memecahkan masalah perekonomian, dan mendampingi agar dapat ikut serta dalam memperkuat perekonomian Indonesia.

2.6 Perancangan

Perancangan adalah suatu proses bertujuan yang bertujuan untuk menganalisis, menilai, memperbaiki, dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum. Yang digunakan untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada. Informasi tersebut dapat diambil melalui penelitian disuatu tempat (Rusdi dan Suyuti, 2018).

Perancangan merupakan 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 penggambaran 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 kesatuan yang utuh dan berfungsi (wahyu hidayat, 2016).

Jadi, perancangan adalah suatu langkah awal untuk membuat desain sebuah sistem baru dipakai untuk menyelesaikan permasalahan berdasarkan analisis untuk menciptakan sistem baru dalam sebuah sistem itu sendiri.

2.7 Media Informasi

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan perkembangan media informasi yang semakin berkembang dan semakin pesat penyebarannya. Menurut Sadiman (2015), media secara sederhana merupakan segala bentuk alat fisik yang dapat menyajikan dan menginformasikan pesan di dalamnya sebagai alat untuk belajar. Informasi sendiri merupakan data yang didapat dari fakta yang ada untuk diproses menjadi bentuk yang lebih berarti dan bermanfaat bagi pengguna. Menurut Yusup (2012), ditinjau dari segi kepustakawanan, informasi merupakan rekaman fenomena yang dibuat oleh seseorang yang menyaksikannya sehingga data yang didapat lebih bermakna dan mempengaruhi kehidupan pengguna informasi.

Media informasi dapat dipahami sebagai saluran atau alat untuk mengumpulkan dan mengolah kembali informasi yang didapat dari fakta yang ada menjadi bentuk yang lebih berguna bagi si penerima informasi. Menurut Coates & Ellison (2018), media informasi diartikan dalam banyak hal. Beberapa mengartikannya sebagai visualisasi dari data dan komunikasi pesan dalam bentuk apapun untuk menyampaikan pesan dan makna kepada masyarakat. Media informasi juga berguna dalam penyebaran pesan yang ingin disampaikan si pengguna kepada penerima dengan baik. Melalui media informasi, manusia dapat mengetahui keadaan dan informasi yang sedang berkembang. Menurut Sobur (2019), media informasi sendiri dapat dikatakan sebagai alat grafis yang digunakan untuk menangkap dan memproses kembali informasi-informasi visual.

Menurut Melliana (2017), media informasi dibedakan menjadi beberapa kelompok, yakni:

1. Media Lini Atas. Media informasi yang tidak langsung menjangkau target dengan jumlah terbatas dan jangkauan target yang luas seperti billboard, iklan televisi, radio, dan lainnya.

2. Media Lini Bawah. Media informasi yang tidak disampaikan melalui media massa dengan jangkauan target pada satu titik atau daerah tertentu, dapat berupa poster, flyer, signage, dan lainnya.
3. Media Cetak. Media informasi dalam bentuk buku, koran, poster, majalah, spanduk dan lainnya.
4. Media Elektronik. Media yang disampaikan melalui radio, kamera, kaset, telepon seluler, internet, dan website company profile. banyak perusahaan-perusahaan lebih memilih jenis media ini karena penyebaran informasinya luas dan tanpa batas.

2.8 Website

Website(situs *web*) 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 bangunan yang saling terkait, yang masing-masing masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (Bekti, 2015).

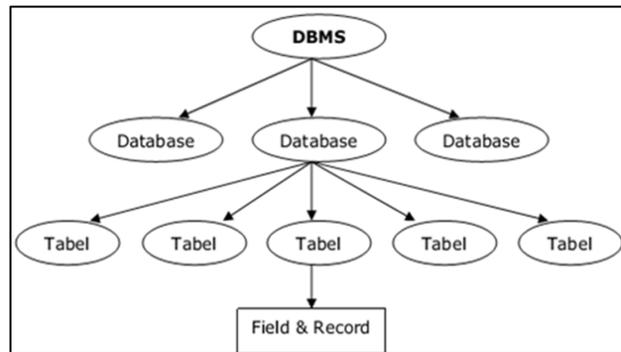
Sebuah *website* dikatakan bersifat statis karena mempunyai tampilan tetap tidak berubah. Konten dari *website* statis juga sama, jarang sekali terjadi pembaruan. Contoh *website* statis adalah *website* yang berisi profil sebuah instansi.

Selain *website* statis, juga terdapat *website* bersifat dinamis. *Website* dikatakan dinamis karena kontennya selalu diperbarui secara berkala. *Website* jenis ini menggunakan teknologi server, misalnya seperti *PHP* untuk membangun halaman *web*. Juga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan halaman. Baik itu menambah, menghapus atau mengedit konten yang ada di *web* tersebut yang mana semua datanya akan disimpan pada sebuah *database*.

2.9 Database

Menurut Marhamelda, S. (2019) mengungkapkan *Database* atau sering juga disebut basis data adalah sekumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis dan merupakan sumber informasi yang dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer". Database terdiri dari tabel

yang didalamnya terdapat *field-field*, dan sebuah database bisa terdiri dari beberapa tabel. Urutan dari *database* dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Urutan atau Hierarki Database

Dalam pembuatan database, terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan seperti berikut: (Marhamelda, S, 2019)

1. Setiap tabel dalam *database*, harus memiliki *field* (kolom) yang unik disebut dengan *Primary Key*.
2. Tabel dalam *database* tidak boleh ada redundancy data yaitu mengandung *record* ganda. Jika terdapat data yang sama, maka perlu dilihat kembali rancangan tabelnya.
3. Pilih tipe data yang tepat, sehingga ukuran *database* seminimal mungkin

2.9.1 Pengertian MySQL

MySQL adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, *multiuser* serta menggunakan perintah standar SQL (*Structured Query Language*). MySQL merupakan sebuah *database server* yang *free*, artinya kita bebas menggunakan *database* ini untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau membayar lisensinya. Sedangkan jenis *database* lainnya perlu membayar untuk bisa digunakan (Haris, 2012).

2.10 PhpMyAdmin

Sebuah aplikasi *web server* berbasis *open source* dan gratis yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP biasa disebut dengan phpMyAdmin. Memanajemen *database MariaDB* dan *MySQL* melalui *web browser* juga

merupakan kegunaan dari aplikasi phpMyAdmin. Membuat, mengubah atau menghapus *database*, *tables*, *fields* ataupun *rows*, mengeksekusi perintah SQL dan mengatur *user* serta hak akses merupakan beberapa fitur yang sering digunakan di aplikasi phpMyAdmin (Haviluddin , 2016).

2.11 Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman adalah software bahasa komputer yang digunakan dengan cara merancang atau membuat program yang sesuai dengan struktur dan metode yang dimiliki oleh bahasa pemrograman itu sendiri. Komputer mengerjakan informasi berdasarkan kumpulan perintah program yang telah dibuat oleh program itu sendiri. Kumpulan perintah ini harus dimengerti oleh komputer, berstruktur tertentu (*syntax*) dan bermakna (Dipraja, 2013).

2.11.1. HTML (*Hyper Text Markup Language*)

Menurut Abdulloh (2018) HTML adalah bahasa standar *web* yang dikelola penggunaannya oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) berupa tag-tag yang Menyusun setiap elemen dari *website*. HTML dapat mengatur tampilan dari halaman *web* dan isinya, membuat *table* dalam halaman *web*, mempublikasikan halaman *web* secara online, membuat form yang bisa digunakan untuk menangani registrasi dan transaksi via *web*, menambahkan objek-objek seperti audio, video, animasi, dalam halaman *web* di browser.

2.11.2. PHP (*Personal Home Page/Hypertext Processing*)

PHP merupakan singkatan berulang dari *PHP Hypertext Preprocessing* yang sebelumnya merupakan *Personal Home Page*. *PHP Hypertext Preprocessing* adalah Bahasa pemrograman *script server side* yang sengaja dirancang lebih cenderung untuk membuat dan mengembangkan *web*. *PHP* dapat digunakan untuk membangun sebuah CMS. Untuk menjalankan *PHP* diperlukan *web server* seperti *Apache*, *PHP Interpreter*, *MySQL* sebagai *database*. (Yudhanto & Prasetyo, 2019).

2.11.3. CSS

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan aturan untuk mengatur beberapa komponen dalam sebuah *web* sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. CSS bukan merupakan bahasa pemrograman.

Sama halnya *styles* dalam aplikasi pengolahan kata seperti Microsoft Word yang dapat mengatur beberapa *style*, misalnya *heading*, *subbab*, *bodytext*, *footer*, *images*, dan *style* lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama dalam beberapa berkas (*file*). Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman *web* yang dibuat dengan bahasa *HTML* dan *XHTML*.

CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, warna bagian tubuh pula teks, warna tabel, ukuran border, warna border, warna *typerlink* *wat over*, spasi antar paragraf, spasi antar teks, margin kiri, kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya. CSS adalah bahasa *style sheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda (Ardhana, 2017).

2.12 jQuery

jQuery adalah pustaka *JavaScript* lintas-platform yang didesain untuk menyederhanakan client-side scripting pada *HTML*. *jQuery* adalah gratis, dan bersifat kode sumber terbuka dibawah lisensi MIT. Sintaks atau perintah pada *jQuery* didesain untuk memudahkan dalam navigasi sebuah dokumen, pemilihan elemen DOM, pembuatan animasi, penanganan event, dan pengembangan aplikasi berbasis *Ajax*. *jQuery* juga menyediakan kemampuan bagi para pengembang untuk dapat membuat plug-in pada pustaka *JavaScript* ini. Ini memungkinkan mereka untuk membuat abstraksi pada interaksi dan animasi tingkat rendah, efek lanjutan, serta tampilan *widget* yang dapat dimodifikasi. (Bekti, 2015).

2.13 Framework Laravel

Menurut Yudhanto & Prasetyo (2019) mengemukakan bahwa *framework* adalah kerangka kerja. *Framework* juga dapat diartikan sebagai kumpulan *script* (terutama *class* dan *function*) yang dapat membantu depeloper/*programmer* dalam

menangani berbagai masalah-masalah dalam pemrograman, seperti koneksi ke *database*, pemanggilan variabel, *file*, dan lain-lain sehingga pekerjaan depeloper lebih fokus dan lebih cepat dalam membangun aplikasi.

Menurut Abdulloh (2017) mengatakan bahwa terdapat beberapa keunggulan yang dimiliki Laravel yaitu sebagai berikut.

1. Laravel memiliki banyak fitur yang tidak dimiliki oleh framework lain.
2. Laravel merupakan *framework* PHP yang ekspresif, artinya sintaks pada Laravel menggunakan bahasa yang mudah dimengerti sehingga programmer pemula sekalipun akan mudah memahami kegunaan dari suatu sintaks meskipun programmer tersebut belum mempelajarinya.
3. Laravel memiliki dokumentasi yang cukup lengkap, bahkan setiap versinya memiliki dokumentasi tersendiri mulai dari cara instalasi hingga penggunaan fitur-fiturnya.
4. Laravel digunakan oleh banyak programmer sehingga banyak *library* yang mendukung Laravel yang diciptakan para *programmer* pecinta Laravel.
5. Laravel didukung oleh *Composer* sehingga *library-library* diperoleh dengan mudah dari internet menggunakan *Composer*.
6. Laravel memiliki template engine tersendiri yang diberi nama *blade* yang memudahkan dalam menampilkan data pada template HTML.

Adapun fitur-fitur yang dimiliki Laravel antara lain sebagai berikut (Aminudin, 2015).

- a) *Bundles* yaitu sebuah fitur dengan sistem pengemasan modular dan berbagai *bundle* telah tersedia untuk digunakan dalam aplikasi.
- b) *Eloquent ORM* merupakan penerapan PHP lanjutan dari pola *active record* menyediakan metode internal untuk mengatasi kendala hubungan antara objek *database*.
- c) *Application Logic* merupakan bagian dari aplikasi yang dikembangkan, baik menggunakan *controllers* maupun sebagai bagian dari deklarasi route. Sintaks yang digunakan untuk mendefinisikannya mirip dengan yang digunakan oleh *framework* Sinatra.
- d) *Reverse Routing*, mendefinisikan hubungan antara *link* dan *route*. Sehingga jika suatu saat ada perubahan pada route secara otomatis

akan tersambung dengan *link* yang relevan. Ketika link yang dibuat dengan menggunakan nama-nama dari *route* yang ada, secara otomatis Laravel akan membuat URI yang sesuai.

- e) *Restful Controller*, memberikan sebuah pilihan untuk memisahkan logika dalam melayani *HTTP GET* dan permintaan *POST*.
- f) *Class Auto Loading*, menyediakan otomatis loading untuk kelas-kelas PHP, tanpa membutuhkan pemeriksaan manual terhadap jalur masuknya. Fitur ini mencegah loading yang tidak perlu.
- g) *View Composers* adalah kode unit logical yang dapat dijalankan ketika sebuah *view* di *load*.
- h) *IoC Container* memungkinkan untuk objek baru yang dihasilkan dengan mengikuti prinsip control pembalik, dengan pilihan contoh dan referensi dari objek baru sebagai Singletons.
- i) *Migrations* menyediakan versi sistem control untuk skema *database*, sehingga memungkinkan untuk menghubungkan perubahan adalah basis kode aplikasi dan keperluan yang dibutuhkan dalam merubah tata letak *database*, mempermudah dalam penempatan dan memperbarui aplikasi.
- j) *Unit Testing* mempunyai peran penting dalam *framework* Laravel, dimana unit testing ini mempunyai banyak tes untuk mendeteksi dan mencegah regresi. Unit testing dapat dijalankan melalui fitur “*artisan command-line*”.
- k) *Automatic Pagination* menyederhanakan tugas dari penerapan halaman, menggantikan penerapan yang manual dengan metode otomatis yang terintegrasi ke Laravel.

2.14 Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) ini adalah sebuah teks *editor* ringan dan handal yang dibuat oleh *Microsoft* untuk operasi multiplatform, artinya tersedia untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks *editor* ini dapat langsung mendukung bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, JavaScript, dan jQuery, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan *plugin* yang dapat dipasang via *marketplace*

Visual Studio Code (seperti *C++*, *C#*, *Python*, *dst*) sehingga sangat cocok digunakan untuk pembuatan sebuah *website* (Yudi Permana dan Puji Romadlon, 2019).

2.15 Figma

Figma adalah aplikasi desain antarmuka yang berjalan di browser. Figma memberi semua alat yang dibutuhkan untuk fase desain proyek, termasuk alat gambar *vector* yang mampu membuat ilustrasi sepenuhnya, serta kemampuan *prototyping* (Bracey, 2018). Sederhananya, Figma adalah desain digital dan alat *prototyping*. Figma merupakan aplikasi desain UI dan UX yang dapat digunakan untuk membuat situs *web*, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan kedalam proyek lain. Figma memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari *browser*.

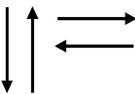
2.16 Flowchart

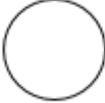
Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program. (Wibawanto, 2017)

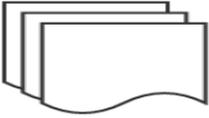
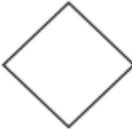
Dalam penulisan flowchart dikenal dua model yaitu *flowchart* sistem dan *flowchart* program. *Flowchart* sistem merupakan diagram alir yang menggambarkan suatu sistem peralatan komputer yang digunakan dalam proses pengolahan data serta hubungan antara peralatan tersebut. *Flowchart* program merupakan diagram alir yang menggambarkan suatu logika dari suatu prosedur pemecahan masalah.

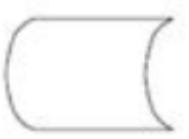
Simbol-simbol yang digunakan dalam *flowchart* disertai dengan keterangan fungsinya dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut:

Tabel 2.2 Simbol Diagram Flowchart

NO	Simbol	Keterangan
1.	<p>Flow Direction Symbol</p> 	Untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain atau menyatakan jalannya arus dalam suatu proses.

NO	Simbol	Keterangan
2.	Terminal (mulai atau berhenti) 	Simbol ini digunakan untuk menunjukkan awal kegiatan (<i>start</i>) atau akhir dari suatu kegiatan (<i>stop</i>).
3.	Input dan Output 	Untuk menyatakan proses <i>input</i> dan <i>output</i> tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.
4.	Proses (Pengolahan) 	Untuk menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer atau PC.
5.	Connector 	Simbol suatu keluaran atau masukan prosedur atau proses dalam lembar atau halaman yang sama.
6.	 Offline Connector	Simbol untuk keluaran atau masukan prosedur atau proses dalam lembar atau halaman yang berbeda.
7.	Document 	Untuk menyatakan <i>input</i> berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau <i>output</i> dicetak ke kertas.
8.	Manual Input 	Berfungsi untuk pemasukan data secara manual <i>on-line keyboard</i> .

NO	Simbol	Keterangan
9.	Preparation 	Berfungsi untuk mempersiapkan penyimpanan yang sedang/ akan digunakan sebagai tempat pengolahan didalam <i>storage</i> .
10.	Manual Operation 	Berfungsi untuk menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer atau PC.
11.	Multiple Document 	Sama seperti symbol document, hanya saja dokumen yang digunakan lebih dari satu dalam simbol ini.
12.	Predefined 	Untuk pelaksanaan suatu bagian (subprogram) / prosedur.
13.	Decision (Keputusan) 	Menunjukkan suatu perbandingan yang harus dibuat bila hasilnya “ya”, maka alir data menunjukkan ke suatu tempat, bila “tidak” maka akan menuju ke tempat lain.
14	Display 	Simbol yang digunakan untuk menyatakan perangkat output yang digunakan.

NO	Simbol	Keterangan
15.	<p data-bbox="456 286 587 322"><i>Database</i></p> 	<p data-bbox="670 286 1359 380">Simbol yang digunakan untuk menyatakan data disimpan dalam <i>database</i>.</p>
16.	<p data-bbox="411 560 632 595">On-line stograge</p> 	<p data-bbox="670 560 1359 654">Simbol yang menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk.</p>

Sumber: Wibawanto (2017)