

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Teori Pendukung

3.1.1 Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto dalam jurnal Saputra (2018:87) Sistem informasi adalah suatu sistem yang tujuannya menghasilkan informasi. Sebagai suatu sistem, untuk dapat memahami sistem informasi, akan lebih baik jika konsep dari sistem itu dipahami terlebih dahulu. Demikian juga sebagai sistem penghasil informasi, maka konsep informasi perlu dipahami terlebih dahulu.

Adapun karakteristik dari sistem informasi yaitu memiliki komponen, memiliki batasan / *boundary*, memiliki lingkungan yang berasal dari luar sistem, memiliki *interface*, memiliki input sistem, memiliki pengolahan dan pemroses data, memiliki pengeluaran atau *output* sistem, memiliki sasaran sistem.

3.1.2 Website

Menurut 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. Halaman *website* dibuat menggunakan bahasa standar yaitu HTML. Skrip HTML ini akan diterjemahkan oleh web *browser* sehingga

dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dibaca oleh semua orang.”

- 1) *Website* Statis yaitu jenis *website* yang isinya tidak diperbaharui secara berkala, sehingga isinya dari waktu ke waktu akan selalu tetap. *Website* jenis ini biasanya hanya digunakan untuk menampilkan profil dari pemilik *website* seperti profil perusahaan atau organisasi.
- 2) *Website* Dinamis yaitu jenis *website* yang isinya terus menerus diperbaharui secara berkala oleh pengelola web atau pemilik *website*. *Website* jenis ini banyak dimiliki oleh perusahaan atau perorangan yang aktifitas bisnisnya memang berkaitan dengan internet.

3.1.3 *Database*

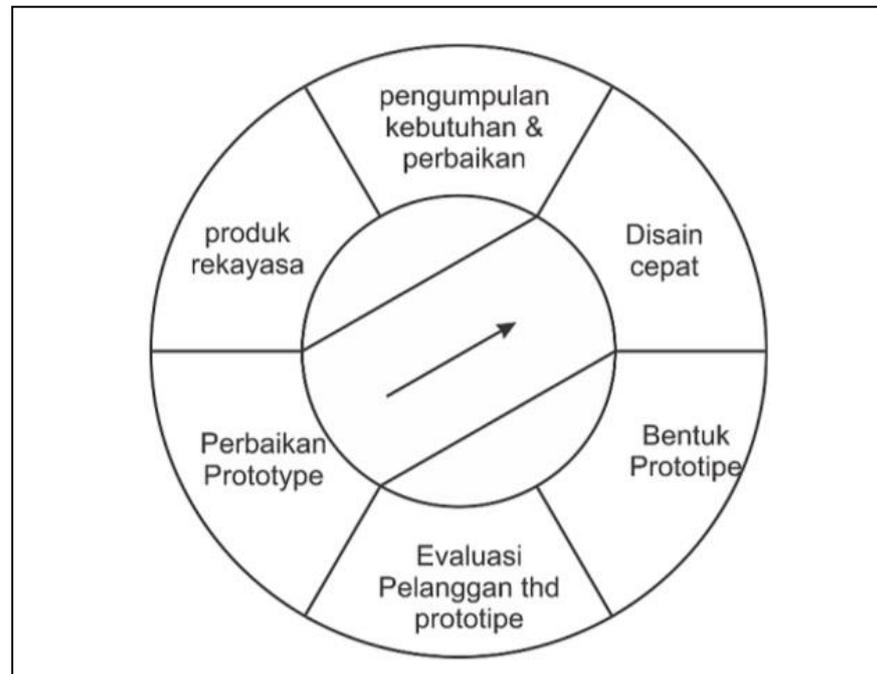
Menurut Connolly dalam jurnal Rahman (2015:79). *Database* atau disebut juga dengan basis data adalah kumpulan dari informasi yang disimpan dalam komputer dan saling berhubungan satu sama lain secara sistematis *database* memiliki beberapa karakter antara lain:

1. Membantu menemukan kembali informasi secara cepat dan tepat. menyimpan data secara aman sehingga tidak dapat diakses oleh pihak yang tidak berhak.
2. Memungkinkan *update* data secara mudah, baik menambahkan, *update* maupun menghapus.

3. Menghindari terjadinya informasi ganda, sehingga informasi dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan.
4. Memiliki fitur validasi data sehingga setiap kesalahan input data dapat diketahui dengan cepat.

3.1.4 *Prototype*

Menurut Guritno dikutip dalam jurnal Mubarak (2015:116), *prototype* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototyping* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. *Prototyping* dimulai dengan pengumpulan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat, mendefinisikan objektif keseluruhan dari software, mengidentifikasi segala kebutuhan, kemudian dilakukan “perancangan kilat” yang difokuskan pada penyajian aspek yang diperlukan agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Berikut adalah gambar dari model *prototype* 3.1:



Sumber: (Muabarok (2015 : 116)

Gambar 3.1 Paradigma *Prototype*

Berikut adalah penjelasan untuk setiap *fase Prototype*:

a. Pengumpulan kebutuhan dan perbaikan

Menetapkan segala kebutuhan untuk pembangunan perangkat lunak

b. Disain cepat

Tahap penerjemahan dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

c. Bentuk *prototype*

Menerjemahkan data yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman (Program contoh atau setengah jadi).

d. Evaluasi pelanggan terhadap *prototype*

Program yang sudah jadi diuji oleh pelanggan, dan bila ada kekurangan pada program bisa ditambahkan.

e. Perbaiki *prototype*

Perbaiki program yang sudah jadi, sesuai dengan kebutuhan konsumen. Kemudian dibuat program kembali dan dievaluasi oleh konsumen sampai semua kebutuhan user terpenuhi.

f. Produk rekayasa

Program yang sudah jadi dan seluruh kebutuhan user sudah terpenuhi.

3.2 Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis. Penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Hasil Penelitian

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil
1.	Implementasi Sistem Informasi Berbasis Web Pada Noni Foto Studio Jakarta. Indonesian Journal on NeTworking and Security - Volume 7No 4 -2018 ISSN : 2302-5700 (Print) – 2354-6654 (online)	Fathur Rohman, Nico Savero 2018	Berdasarkan pembahasan pada program secara keseluruhan, bagian sebelumnya, dapat di ambil beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1.Membuat tampilan <i>website</i> yang menarik dan mudah dimengerti sehingga nantinya pengunjung <i>website</i> bisa dapat memahami maksud yang disampaikan. 2.Dengan adanya <i>website</i> ini, Noni Foto Studio dapat mengelola dan mengatur pemesanan paketnya menjadi sarana promosi yang baik. 3. <i>Website</i> Noni Foto Studio ini nantinya akan mempermudah <i>customers</i> untuk mengakses di-manapun dan kapanpun.
2	Perancangan sistem informasi administrasi jasa foto pernikahan berbasis web pada euphoria photo studio Jurnal Ilmiah Media Processor Vol.9 No.2, Juni 2014 ISSN 1907-6738	Afriyonna, Hendrawan, Agus Nugroho 2014	1. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi administrasi jasa foto berbasis web pada Euphoria Photo Studio yang dapat memudahkan dalam pengelolaan pada transaksi pemesanan jasa foto. 2.Dengan adanya sistem informasi ini pemesanan paket foto dapat dilakukan secara <i>online</i> . Pelanggan dapat memilih paket foto yang sesuai dengan yang diinginkan sesuai dengan pesanan yang diinginkan. 3.Dengan adanya sistem informasi ini proses transaksi sistem dapat melakukan kalkulasi harga secara otomatis.

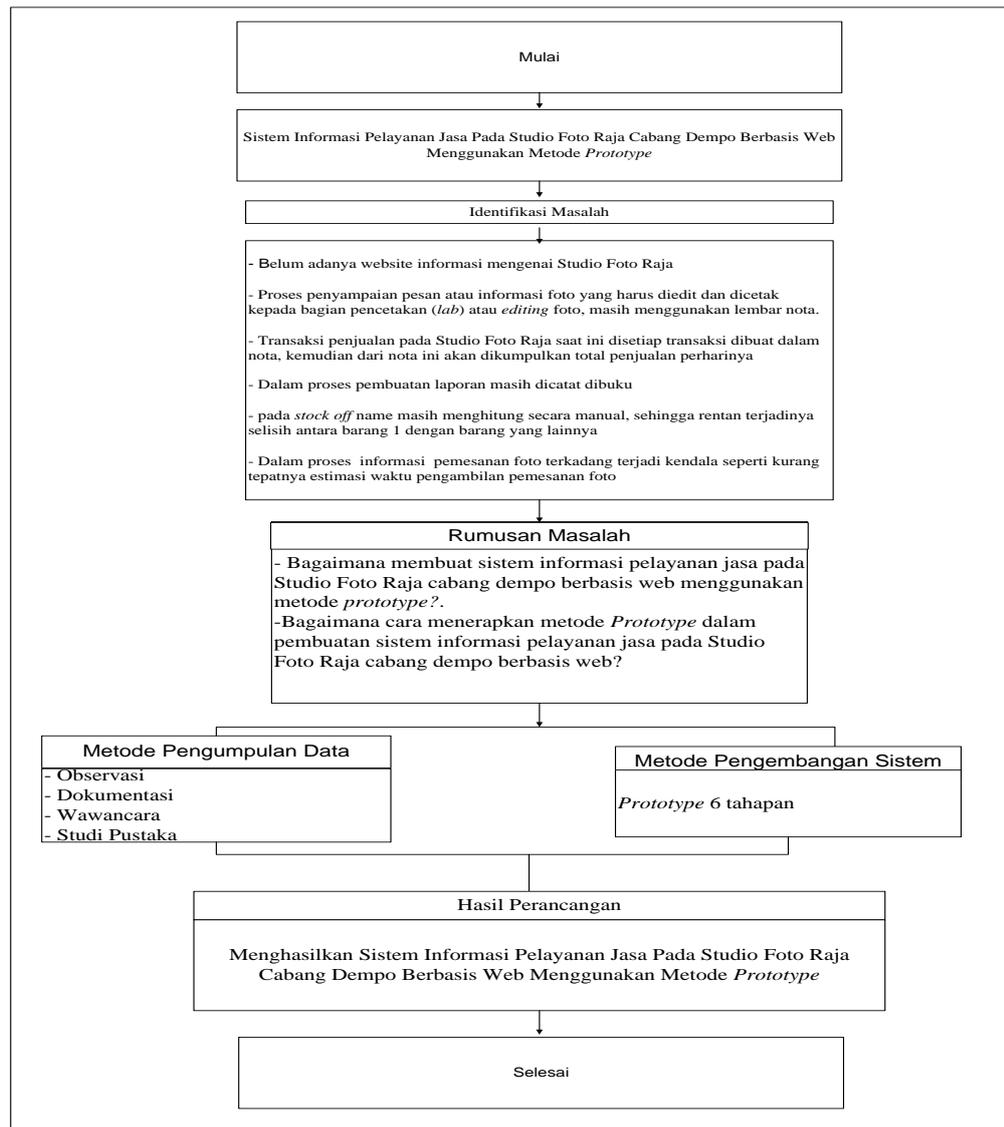
No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil
3	Sistem Informasi Pemesanan Paket Foto Unit Kegiatan Mahasiswa fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi JURTI Vol.2 No.1, Juni 2018, ISSN: 2579-8790	Randi Saputra, Edy Budiman, Rofilde Hasudungan 2018	Sistem informasi pemesanan paket foto unit kegiatan mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi kini telah berhasil dikembangkan menggunakan metode SDLC Waterfall dan menghasilkan sebuah <i>product</i> sistem informasi pemesanan paket foto unit kegiatan mahasiswa dan dapat berfungsi sesuai yang diharapkan. Serta dapat mampu mengelola data pesanan dan menampilkan data-data anggota serta foto-foto hasil yudisium yang dapat memudahkan mahasiswa serta masyarakat dalam memesan, mengenal dan mengetahui Unit Kegiatan Mahasiswa Desain dan Fotografi.
4	Desain sistem informasi order photo pada creative studio dengan menggunakan bahasa pemrograman visual basic.net 2010 Vol.17 No.2. Agustus 2015 ISSN : 1693-752X	Rusli Saputra 2015	Kesimpulan yang dapat dikemukakan antara lain : 1.Pada penggunaan komputer dalam proses order photo dapat digunakan optimal karena keamanan data dapat lebih terjamin dengan menggunakan sebuah database sehingga informasi yang diinginkan dapat diketahui dengan lebih cepat dan akurat. 2.Sistem yang baru diharapkan dapat membantu meminimalkan waktu dalam proses pembuatan laporan dan laporan yang dihasilkan lebih efektif dan efisien. Pada basic.net 2010 dapat digunakan untuk melakukan pengolahan data-data pada Creative Studio Photo.

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil
5.	Perancangan aplikasi <i>wedding organizer</i> berbasis android pada lilian wedding galeri Jurnal ilmiah media processor Vol. 09 No.2, juni 2014 ISSN: 1907-6738	Nurma A apriyanti, Abdul mubarok, Assaf Arief 2014	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi dibangun dalam dua bentuk sistem yaitu aplikasi <i>fronted</i> untuk user dan aplikasi <i>backend</i> untuk petugas yang dua-duanya berbasis android. 2. Aplikasi ini menampilkan menu-menu seperti halaman arti pernikahan, halaman <i>galery</i> foto. 3. Pengujian dimulai dari petugas <i>login</i> menggunakan email dan <i>password</i> di <i>google</i> dengan benar makan diterima dan bisa masuk ke dalam sistem.

Berdasarkan lima penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian sebelumnya sama-sama menghasilkan sistem informasi administrasi jasa foto berbasis web. Namun penulis akan menggunakan kriteria yang sesuai dengan kebutuhan, karena setiap keputusan memiliki perbedaan kriteria. Oleh karena itu, penulis menggunakan metode *prototype* dalam pembuatan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Pada Studio Foto Raja Cabang Dempo Berbasis Web Menggunakan Metode *Prototype* sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

3.3. Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian ini penulis menggambarkan kerangka penelitian yang dilakukan oleh penulis yang dapat dilihat pada gambar 3.2.



(Sumber : Diolah Sendiri)

Gambar 3.2 Kerangka Penelitian