

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Dalam pembuatan sistem yang akan dibangun mengacu dari beberapa penelitian yang sudah ada, acuan yang digunakan dijabarkan sebagai berikut :

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Normah (2016) berupa sistem informasi konsultasi kesehatan berbasis web sebagai upaya untuk menyediakan layanan konsultasi kesehatan secara online, yang berstudi kasus di Rumah Sakit Harapan Kita Malang. Sistem dapat melakukan pendaftaran member secara online dan memberikan laporan-laporan pada pimpinan

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Nurjaya (2013), sistem informasi konsultasi berbasis web, yang berstudi kasus di PT.TASPEN (persero) KCU Bandung. Membangun sistem informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan yang bisa berjalan dengan lebih efisien dari segi waktu dan pelayanan yang diberikan oleh perusahaan tersebut kepada peserta. Sistem dapat melakukan pendaftaran member secara online, admin bisa membuat forum atau topik konsultasi, dan pengingat bagi peserta.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Hadi dkk (2014), sistem informasi konsultasi kesehatan online dengan MySQL, yang berstudi kasus di Balai Pengobatan Azzainiyah Nurul Jadid Paiton Probolinggo. Konsultasi online ini dapat membantu proses pelayanan agar lebih optimal. Memudahkan para dokter untuk dapat memberikan pelayanan pada para pasien di BPA Nurul Jadid Paiton

Probolinggo. Sistem menyediakan informasi – informasi yang berkaitan dengan kesehatan, memberikan priyasi dalam konsultasi.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Sutarsyah (2015), pengembangan sistem jasa konsultasi botani online peluang dan tatanan, yang berstudi kasus di Perpustakaan Kebun Raya Bogor. Sistem konsultasi menyediakan *video conference* yang memungkinkan pengguna dan peneliti secara *virtual* dan *real time*.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Wardhani dkk (2012), Persepsi Mahasiswa Terhadap Layanan Konsultasi *Online* Klinik Berhenti Merokok, yang berstudi kasus di UDINUS Semarang. UDINUS mendirikan suatu klinik konseling merokok berbasis teknologi informasi dirancang secara porsenal *online*, yang diperuntukan bagi masyarakat khususnya mahasiswa dan karyawan UDINUS yang mempunyai keinginan untuk berhenti merokok.

**Tabel 2.1.Tinjauan Pustaka**

No.	Penulis	Topik	Objek	Usulan
1	Normah (2016)	Sistem informasi konsultasi kesehatan berbasis web	Rumah Sakit Harapan Kita Malang	Menyediakan layanan konsultasi kesehatan secara online
2	Nurjaya (2013)	Sistem informasi konsultasi berbasis web	PT. TASPEN (persero) KCU Bandung	Membangun sistem informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan yang bisa berjalan dengan lebih efisien dari segi waktu dan pelayanan

**Tabel 2.1. Tinjauan Pustaka (Lanjutan)**

No	Penulis	Topik	Objek	Usulan
3.	Hadi dkk (2014)	Konsultasi online dengan MySQL	BPA Nurul Jadid Paiton Probolinggo	Membantu proses pelayanan agar lebih optimal.
4.	Sutarsyah (2015)	Pengembangan sistem jasa konsultasi botani online	Perpustakaan Kebun Raya Bogor	Peluang dan tatanan
5.	Wardhani dkk (2012)	Layanan konsultasi online klik berhenti merokok	UDINUS Semarang	Diperuntukan bagi masyarakat khususnya mahasiswa dan karyawan UDINUS yang mempunyai keinginan untuk berhenti merokok
6.	Santoso (2018)	Fasilitas Layanan Konsultasi online	Klinik Hewan Red Tabby Jakarta Timur	Mempermudah klien melakukan konsultasi penyakit kucing miliknya

## 2.2 Dasar Teori

### 2.2.1 Konsultasi *online*

Konsultasi didefinisikan oleh Audit Commission (1999) sebagai sebuah proses dialog yang mengarah kepada sebuah keputusan. Definisi tersebut menyiratkan empat aspek dalam konsultasi :

1. Konsultasi adalah sebuah dialog, di dalamnya ada aktifitas berbagi dan bertukar informasi dalam rangka untuk memastikan pihak yang berkonsultasi agar mengetahui lebih dalam tentang suatu tema. Oleh karenanya konsultasi adalah sesuatu yang edukatif dan inklusif.
2. Konsultasi adalah sebuah proses. Konsultasi adalah sebuah proses yang iterative dan berjalan.
3. Konsultasi adalah sebuah dialog antar manusia. Konsultasi dapat melibatkan individu- individu dalam suatu komunitas, kelompok social

dan stakeholder, yang merefleksikan komposisi dari populasi dan organisasi dari suatu area. Oleh karenanya konsultasi adalah partisipasi.

4. Konsultasi adalah tentang aksi dan hasil. Konsultasi harus dapat memastikan bahwa pandangan yang dikonsultasikan mengarahkan kepada sebuah pengambilan keputusan. Oleh karenanya konsultasi adalah tentang aksi dan berorientasi kepada hasil.

Dijelaskan oleh Prayitno (2004:3-4) bahwa : konselor adalah tenaga ahli konseling yang memiliki kewenangan melakukan pelayanan konseling pada bidang tugas pekerjaannya. Sesuai dengan keahliannya, konselor melakukan berbagai jenis layanan konseling, salah satu diantaranya adalah layanan konsultasi. Konsultasi adalah individu yang meminta bantuan kepada konselor agar dirinya mampu menangani kondisi dan atau permasalahan pihak ketiga yang (setidak-tidaknya sebagian) menjadi tanggung jawabnya. Bantuan itu diminta dari konselor karena konsultasi belum mampu menangani situasi dan atau permasalahan pihak ketiga itu. Pihak ketiga adalah individu (atau individu-individu) yang kondisi dan atau permasalahannya dipersoalkan oleh konsultasi. Menurut konsultasi, kondisi / permasalahan pihak ketiga itu perlu diatasi dan konsultasi merasa (setidak-tidaknya ikut) bertanggung jawab atas pengentasannya.

Marsudi (2003:124-125) menyebutkan bahwa layanan konsultasi mengandung beberapa aspek, yaitu:

1. Konsultan yaitu seseorang yang secara profesional mempunyai kewenangan untuk memberikan bantuan kepada konsulti dalam upaya mengatasi masalah klien
2. Konsulti yaitu pribadi atau seoran professional yang secara langsung memberikan bantuan pemecahan masalah terhadap klien
3. Klien yaitu pribadi atau organisasi tertentu yang mempunyai masalah
4. Konsultasi merupakan proses pemberian bantuan dalam upaya mengatasi masalah klien secara tidak langsung

### **2.2.2 Cacing Pita**

Menurut Aris (2013), Cacing Pitansalah Satu Parasit Pada Kucing Sebagaimana namanya, cacing ini berbentuk pipih memanjang dan terdiri atas puluhan bahkan ratusan segmen (disebut *proglotid*) yang didalam perut kucing panjangnya bisa mencapai 60cm.Walaupun umum ditemukan pada kucing namun para pemilik kucing biasanya tidak menyadari keberadaannya.*Proglotid* dari cacing ini keluar dari tubuh kucing dalam potongan potongan kecil dan sepintas nampak seperti bulir bulir beras atau biji mentimun yang bergerak gerak. Setiap *proglotid* mempunyai organ reproduksi sendiri sehingga dan menghasilkan telur.

### **2.2.3 HTML (*Hypertext Markup Language*)**

Menurut Suyanto (2007c:23) “HTML merupakan salah satu *form* yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di

halaman *web*”. Dalam penamaan sebuah dokumen yang akan ditampilkan pada *web browser* maka nama yang digunakan harus diakhiri dengan ekstensi (.html.) atau (.htm.). Ekstensi dokumen HTML awalnya 3 karakter, adalah untuk mengakomodasi sistem penamaan dalam *DOS*.

Pengaturan warna di halaman HTML menggunakan mode kombinasi RGB (*Red, Green, Blue*) dimana setiap warna ditampilkan dalam dua digit nilai heksadesimal (0, 1, 2,...F). Setiap bagian dua digit kode menunjukkan banyaknya intensitas dari kombinasi warna merah, Hijau, dan Biru.

#### **2.2.4 CSS (*Cascading Style Sheet*)**

Menurut Nugroho (2013:488) *Cascading Style Sheet* (CSS) merupakan sebuah dokumen yang digunakan untuk memformat halaman web agar lebih indah dan menarik, seperti melakukan pengaturan global yang berkaitan dengan objek tetap, misalnya memberikan warna pada halaman web, pengaturan lebar dan kecil bagian web serta menentukan bentuk *font*, jenis huruf yang digunakan secara menyeluruh dalam halaman web.

#### **2.2.5 MySQL**

Menurut Arief (2011e:151) MySQL (*My Structure Query Language*) adalah “salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya”. Mysql bersifat *open source* dan menggunakan

SQL (*Structured Query Language*). MySQL biasa dijalankan diberbagai *platform* misalnya windows Linux, dan lain sebagainya.

### 2.2.6 Chatting

Menurut Ricky (2008) *Chatting* adalah salah satu fasilitas yang ditawarkan oleh internet pada penggunaanya untuk berkomunikasi langsung lewat percakapan. Cara *chatting* yang lebih umum dikenal adalah dengan cara mengetikkan pesan pada layar dan akan dibalas dengan bentuk pesan kembali, seperti cara mengirimkan SMS. Namun, *chatting* di internet tidak terbatas pada jumlah karakter sehingga pengguna dapat menulis pesan cukup panjang.

Menurut Mahatma Putra (2010) *Chatting* adalah suatu program untuk para pengguna internet dimana saja berada agar bisa mengenal satu sama lain walaupun dia berada jauh dari kita. *Chatting* dalam Bahasa Indonesia berarti ngobrol/bercakap-cakap, dan di internet dengan chatting kita bisa mengobrol dengan teman, keluarga/saudara atau mungkin mencari teman baru yang berada di seluruh dunia. Tinggal anda ingin ikut di ruang yang mana biasanya janji atau mencari teman baru.

1. *Real time*. Aplikasi chatting dijelaskan sebagai suatu aplikasi yang memungkinkan pengguna berkomunikasi tekstual secara langsung (*live/real time*) dengan pengguna lain.
2. *Nickname*. Pengguna harus memasukkan *nickname* (tanpa *password*) sebagai identifikasi unik dalam sistem. *Nickname* tersebut berlaku dan

dikenali oleh sistem selama masa sesi pengaksesan berlangsung, hingga pengguna “keluar” dari ruang chatting atau browser ditutup.

3. *Public room*. Komunikasi berlangsung dalam sebuah ruang chatting virtual (*public room*) yang berisi banyak orang. Ketika masuk, pengguna langsung bergabung ke dalam *public room* di mana di ruang tersebut pesan dari seorang pengguna dapat dibaca oleh semua pengguna yang lain.
4. *Send message*. Pengguna dapat mengetikkan teks percakapan pada suatu area pengetikan pesan, dan menekan sebuah tombol (atau Enter) untuk mengirimkan teks tersebut. Teks pesan percakapan dari semua pengguna ditampilkan pada suatu area tampilan percakapan, terurut berdasarkan waktu diterimanya pesan tersebut oleh server.