

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka.

Ibrahim (2011), membuat pemesanan tiket pesawat yang mempunyai tujuan untuk memberikan informasi tentang pemesanan tiket secara online dengan menggunakan media web yang dapat mempermudah para konsumen atau pengguna jasa penerbangan, dimana para konsumen tidak perlu untuk datang kepihak LionAir hanya untuk melakukan pemesanan. Hartati (2009), membuat pemesanan tiket bioskop yang bertujuan untuk membantu pelanggan memesan tiket untuk jadwal tayang kapanpun di bioskop manapun secara online tanpa harus mengantri, dan juga transaksi dapat dilakukan dari manapun dan kapanpun.

Penelitian oleh Widodo (2013), membuat pemesanan tiket sepak bola bertujuan untuk memberikan pelayanan yang lebih baik kepada penonton membeli tiket secara online serta memudahkan panitia dalam hal pendistribusian tiket dan membuat laporan penjualan tiket pertandingan. Valdi (2016), membuat pemesanan tiket sepak bola bertujuan untuk memudahkan penonton membeli tiket tanpa harus datang ke stadion dan untuk memudahkan jakmania dalam mendapatkan info seputar Persija dan jakmania. Immanuel (2012), membuat pemesanan tiket bus yang bertujuan untuk membantu dalam proses peningkatan penjualan, mempermudah proses penyaluran informasi yang efektif dan memberikan kemudahan dalam pemesanan tiket bus secara online dan nyata kepada calon konsumen.

2.2 Dasar Teori

Dasar teori yang mendukung pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

2.2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi yang diselenggarakan cara untuk mengumpulkan, memasukkan, mengolah, dan menyimpan data dan terorganisir cara untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan dan melaporkan informasi dengan cara yang suatu organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sutabri (2005)

Sistem informasi terdapat beberapa komponen yaitu :

1. *Input* atau masukan

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi, termasuk metode-metode dan media untuk mengkap data yang akan dimasukkan, dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Model

Merupakan kombinasi dari prosedur, logika dan model matematika yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan dibasis data dengancara tertentu untuk menghasilkan output atau keluaran yang diinginkan.

3. *Output* atau Keluaran

Output merupakan hasil dari suatu sistem informasi yaitu yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Teknologi

Teknologi merupakan “kotak alat” dalam sistem informasi teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari tiga bagian utama yaitu : alat-alat input, alat-alat proses, alat-alat output dan simpana luar. Perangkat lunak merupakan program yang membuat hardware bekerja dan memerintahkannya beroperasi seuai model. Teknisi yaitu orang yang mengetahui teknologi dan membuatnya dapat beroperasi.

5. Database

Merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan diperangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk mamanipulasinya.

6. Control atau pengendali

Merupakan pengendali dari sistem informasi karena sistem informasi cenderung dapat rusak, seperti : kegagalan dari sistem, kesalahan proses.

2.2.2. Teori Pemesanan

Pemesanan barang dan jasa adalah suatu kegiatan transaksi yang menyatakan keinginan atau rencana untuk memiliki atau membeli barang dan jasa tersebut sebelum melakukan transaksi finansial yakni berupa pembayaran finansial terhadap produk atau jasa yang diinginkan. Kotler (1998).

2.2.3. Pengertian Web

Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser, Situs web merupakan kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet yang berisikan semua informasi yang dibutuhkan semua pengguna internet, Web responsif memungkinkan situs website untuk menyesuaikan atau merespon bagaimana, dimana dan dengan apa website tersebut dilihat/diakses oleh seseorang. Hal ini tentu mempengaruhi layout website tersebut secara eksklusif, dan dapat mempengaruhi apa yang ditampilkan pada perangkat tertentu, seperti di ponsel, atau di perangkat yang memiliki layar sentuh. Arief (2011).

2.2.4. Internet

Internet merupakan singkatan dari *international network*, yang didefinisikan sebagai suatu jaringan komputer yang sangat besar, dimana jaringan komputer tersebut terdiri dari beberapa jaringan – jaringan kecil yang saling terhubung satu sama lain. Lebih lanjut dijelaskan pula, jaringan komputer yang sangat besar ini bisa mencakup jaringan seluruh dunia. Oetomo (2002).

2.2.5. HTML

HTML adalah singkatan dari *HyperText Markup Language* yaitu bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, HTML(Hyper Text Markup Language) adalah sekumpulan simbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang dimaksudkan untuk menampilkan

halaman pada web browser. Tag-tag tadi memberitahu browser bagaimana menampilkan halaman web dengan lengkap kepada pengguna. Astamal (2005)

2.2.6. MySQL

MySQL merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun database yang sering digunakan di lingkungan linux. MySQL merupakan *software open source* yang berarti *free* untuk digunakan. Selain di lingkungan linux, MySQL juga tersedia di lingkungan windows. Sulhan (2007).

2.2.7. PHP

PHP adalah suatu bahasa *server side* yang didesain khusus untuk aplikasi *web*. PHP dapat disisipkan di antara bahasa HTML dan arena bahasa *server side*, maka bahasa PHP akan dieksekusi di *server*, sehingga yang dikirim ke *browser* adalah “hasil jadi” dalam bentuk HTML dan kode PHP tidak akan terlihat. Kadir (2002).

2.2.8. MaterializeCSS

Materialize adalah pustaka komponen UI yang dibuat dengan CSS, JavaScript, dan HTML. Mewujudkan komponen UI yang dapat digunakan membantu dalam membangun halaman web yang menarik, konsisten, fungsional, dan responsif. Aplikasi web yang mengikuti prinsip desain web modern seperti portabilitas browser, independensi perangkat, dan degradasi yang anggun. Materialize telah membangun perancangan responsif sehingga situs web yang dibuat menggunakan Materialize akan mendesain ulang sendiri sesuai ukuran perangkat, sehingga situs web dapat memuat ukuran layar apa pun. Prabhu dan Shenoy (2016).