

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Panji Sobari (2019), dalam penelitian tersebut menggunakan fitur *chatbot* berbasis web dengan *Framework Vue Js* yang membuat pelanggan mendapat layanan pesan otomatis mengenai pemesanan jasa *fotografi*. Pada sistem ini pelanggan akan memesan jasa dengan *fotografer* yang ditentukan oleh sistem dan belum dapat memilih sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi Irawati (2019), penelitian tersebut membahas tentang sistem pemesanan kue. Pada sistem ini dapat membantu pelanggan melakukan proses pemesanan kue secara online, menyediakan informasi tentang harga dan produk. Pelanggan pada sistem ini perlu datang dulu untuk mendaftarkan ke sistem.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zainuddin Saiful (2019), penelitian tersebut membahas tentang pemesanan makanan yang dapat memberikan informasi terkait dengan harga, persediaan menu makanan secara terkini pada Lesahan Elen. Pada sistem ini juga menggunakan *Framework Laravel* akan tetapi sistem hanya untuk pemesanan makanan saja belum dapat untuk pengelolaan data bagi admin.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Juanda Deki (2019), penelitian tersebut membahas tentang sistem pemesanan mobil yang bertujuan untuk membantu dalam mencari informasi mobil yang tersedia, *booking* mobil, mengelola data pelanggan dan mobil. Pada sistem ini masih berbasis web yang apabila diakses menggunakan melalui *mobile* tampilan belum responsif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi Handayani (2020), penelitian ini menggunakan *framework Yii* dan akan memanfaatkan teknologi *Firebase Cloud Messaging*. Sistem ini bertujuan untuk membantu pengguna yaitu agen pemesan dalam memesan barang serta admin dalam mengelola pemesanan barang dan menyampaikan data pesanan kepada para pengrajin. Pada sistem ini pembayaran masih dilakukan manual diluar sistem.

Sedangkan sistem yang akan dibuat adalah “Sistem Informasi Pemesanan Desain Berbasis Web Mobile”. Pada sistem ini akan membahas tentang pemesanan dan pembayaran desain secara *online*, pengelolaan pesanan desain bagi desainer dapat diakses via web. Rincian dari penjelasan ada pada table 2.1.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Fitur	Bahasa Pemrograman	Hasil
1	Panji Sobari (2019)	-Pelanggan mendapatkan respon cepat dari layanan pesan otomatis - Menyediakan informasi pesanan bagi <i>fotografer</i>	Javascript	Sistem ini menghasilkan layanan web service yaitu chatbot atau pembalasan pesan otomatis bagi pelanggan yang ini memesan.
2	Dewi Irawati (2019)	-Melakukan pemesanan kue -Menampilkan informasi tentang kue -Mengolah	PHP	Sistem ini memberikan informasi berupa data kue, pelanggan dan laporan pemesanan

		laporan pemesanan		kue.
3	Zainuddin Saiful (2019)	-Menampilkan harga dari makanan -Menampilkan menu yang tersedia -Melakukan pemesanan makanan	PHP	Sistem ini menghasilkan informasi berupa data makanan yaitu mulai dari harga dan ketersediaan menu terkini, serta data pemesanan makanan.
4	Juanda Deki (2019)	-Menampilkan informasi mobil -Melakukan <i>booking</i> mobil -Mengelola data pelanggan dan mobil	PHP	Sistem ini menghasilkan informasi berupa data mobil, data pemesanan yang berfungsi untuk <i>booking</i> mobil dan juga data pelanggan.
5	Dwi Handyani (2020)	-Melakukan pemesanan kain tenun -Mengelola data pesanan -Menyampaikan data pesanan bagi pengrajin	PHP	Sistem ini menghasilkan informasi berupa data barang, data pemesanan untuk dikelola admin dan data pesanan untuk pengrajin.

2.2 Dasar Teori

Dasar teori yang mendukung penelitian ini adalah :

2.2.1. Roven Design

Roven Design merupakan perusahaan yang bergerak di bidang desain yang menyediakan jasa desain terutama logo. Roven Design beralamat di Jl. Pringgolayan No.103 RT.04 Jagangrejo, Pelemwulung, Banguntapan, Bantul, D.I.Yogyakarta 55198. Roven design sendiri selama ini menerima pesanan masih melalui kontak sosial media secara langsung seperti *whatsapp* ataupun *instagram*. Karena masih menggunakan kontak sosial media secara langsung maka membuat pemilik perusahaan sulit dalam melayani pelanggan dan mencatat setiap pesanan. Maka dibuatlah sistem informasi ini.

2.2.2. Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah alat untuk menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi dalam perencanaan, memulai, pengorganisasian operasional sebuah perusahaan yang melayani sinergi organisasi dalam proses mengendalikan pengambilan keputusan (Kertahadi, 2007). Dalam suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen seperti:

1. Perangkat Keras (hardware) mencakup piranti-piranti fisik seperti komputer dan printer.
2. Perangkat Lunak (software) atau program merupakan sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
3. Prosedur merupakan sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.

4. Orang merupakan semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
5. Basis data (database) merupakan sekumpulan tabel, hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.

2.2.3. Desain Grafis

desain grafis adalah ilmu multidisiplin yang kebanyakan melibatkan Seni Rupa dan Ilmu Komunikasi. Cakupannya juga sangat luas, tidak hanya suatu gambar saja, namun ke berbagai jenis komunikasi visual lainnya. Media yang dapat dijamah juga cukup banyak, dapat berupa media cetak ataupun non-cetak. Berbeda dengan desain produk, desain grafis menghasilkan produk yang tidak dikenakan secara fisik oleh pengguna, namun lebih digunakan secara psikis. Selain merujuk pada keilmuan dan proses, desain grafis juga dapat berarti benda atau produk yang dihasilkannya sendiri.

Desainer grafis membuat dan mengkombinasikan simbol, gambar, dan teks untuk membentuk representasi gagasan dan pesan secara visual. Desainer grafis menggunakan teknik tipografi, seni rupa, dan tata letak halaman untuk membuat komposisi visual. Penggunaan umum dari desain grafis adalah seperti desain perusahaan (logo dan merek), desain editorial (majalah, surat kabar, dan buku), desain lingkungan, periklanan, desain web, desain komunikasi, dan kemasan produk. (Gamal Thabroni, 2019)

2.2.4. Framework Laravel

Sejarah framework Laravel dibuat oleh Taylor Otwell, proyek Laravel dimulai pada April 2011. Laravel dirilis dibawah lisensi MIT dengan kode sumber yang sudah disediakan oleh Github, sama seperti framework-framework yang lain, Laravel dibangun dengan konsep MVC (Model-Controller-View), kemudian Laravel dilengkapi juga command

line tool yang bernama “Artisan” yang bisa digunakan untuk packaging bundle dan instalasi bundle melalui command prompt.

2.2.5. Web Mobile

Mobile web merupakan halaman *HTML* berbasis *browser* yang bisa diakses memakai perangkat *portable* seperti *smartphone* atau tablet lewat jaringan seluler *3G*, *4G* atau *WiFi*. *Mobile web* memang dirancang khusus untuk menampilkan data seperti tulisan, gambar dan juga video dari website ke dalam tampilan yang lebih kecil yakni perangkat *mobile*.

Mobile web ini berguna untuk mengakses layanan data secara *wireless* memakai perangkat mobil seperti ponsel serta perangkat *portable* yang sudah tersambung dengan jaringan telekomunikasi seluler. *Mobile web* yang diakses dengan perangkat *mobile* ini nantinya harus dirancang dengan mempertimbangkan beberapa keterbatasan perangkat *mobile* seperti *handphone* yang mempunyai ukuran layar terbatas atau keterbatasan lainnya dalam sebuah perangkat *mobile* (Ika Nur, 2016).

2.2.6. PHP

PHP (PHP Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman *script server-side* di mana PHP selalu membutuhkan *web server* dalam menjalankan aksinya. Secara prinsip, server akan berkerja apabila ada permintaan dari *client*, yaitu kode-kode PHP. *Client* tersebut akan dikirimkan ke server, kemudian server akan mengembalikan pada halaman sesuai intruksi yang diminta (Agus Saputra, 2013).

2.2.7. MySQL

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