

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Untuk membedakan penelitian sekarang dengan penelitian yang terdahulu maka penulis melakukan studi pustaka yang telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya, adapun tinjauan pustaka adalah sebagai berikut:

Penelitian mengenai kehilangan barang ini pernah dilakukan oleh Supriyanto pada tahun 2014, pada sistem ini membuat website kehilangan berbasis web untuk lingkungan kampus UMS (Universitas Muhammadiyah Surakarta) yang di khususkan untuk mahasiswa UMS, penelitian ini sangat membantu bagi mahasiswa yang kehilangan barang seperti KTM atau barang berharga lainnya.

Penelitian mengenai kehilangan perah dilakukan oleh Wibisono pada tahun 2014, pada sistem ini memanfaatkan layanan BAIS (*Brawijaya Authentication and Identification System*), yang memungkinkan penggunaan *single sign on* untuk aplikasi dalam domain UB (Universitas Brawijaya). Hanya pengguna otentik yang dapat menggunakan layanan aplikasi *lost and found*.

Penelitian kehilangan selanjutnya pernah dilakukan oleh Mukhlis Adi Irsyadi pada tahun 2017, pada sistem ini membantu menemukan barang hilang bagi pengunjung kebun binatang Gembira Loka Zoo di Yogyakarta, Gembira Loka Zoo sendiri merupakan tempat wisata dengan pengunjung terbanyak di Jogja maka sistem ini sangat membantu pengunjung yang kehilangan barang.

Penelitian tentang kehilangan lainnya pernah dilakukan oleh Rahmatulloh pada tahun 2015, pada sistem ini digunakan Google API untuk tag pencarian data benda hilang, untuk menemukan barang hilang yang berada di lingkungan kampus Universitas Negeri Surabaya, jadi lebih mudah dengan adanya penelitian ini dapat membantu mahasiswa yang kehilangan benda atau barang yang berharga.

Pada penelitian ini akan dibuat sistem untuk kehilangan barang dan orang, web yang dibuat pada sistem ini *responsive* pada komputer dan *smartphone*, perbedaan dari sebelumnya yaitu *responsive* di semua *platform* untuk lingkup area umum bisa seluruh Indonesia, dapat dilihat pada tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka

No	Penulis	Platform	Objek	Jenis Kehilangan
1.	Supriyanto (2014)	Web Nonresponsive	UMS (Universitas Muhammadiyah Surakarta)	Barang
2.	Wibisono (2014)	Web Nonresponsive	UB (Universitas Brawijaya)	Barang
3.	Irsyadi (2017)	Web Nonresponsive	Gembira Loka Zoo Yokyakarta	Barang
4.	Rahmatulloh (2015)	Web Nonresponsive	Universitas Negri Surabaya	Barang
5.	Arifin (2018)	Web Responsif	Umum	Barang dan Orang

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Website

Website adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun yang dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext* (Hidayat, 2010).

2.2.2 Responsive Web Design

Berdasarkan artikel UIE yang berjudul "*Device Experience & Responsive Design*", *responsive design* merupakan salah satu teknik yang dapat membuat proses perancangan aplikasi dan situs *web* untuk berbagai jenis perangkat menjadi lebih mudah. Hal ini dikarenakan bahwa dengan menggunakan *responsive design*, perancang dimungkinkan untuk dapat menerapkan solusi bagi berbagai resolusi layar, *density*, dan rasio aspek pada banyak jenis perangkat.

Responsive design memiliki kemampuan untuk mengelola aset media dengan efektif. Hal ini memberikannya keunggulan untuk dapat diterapkan ke dalam perancangan situs *web* sehingga situs dapat diakses melalui *smartphone*, *tablet*, *desktop*, ataupun smartTV tanpa memperlihatkan perbedaan yang terlalu besar dalam hal penggunaan (Mager dan Sung, 2011).

2.2.3 Bulma

Menurut laman resmi *bulma.io*, bulma adalah framework CSS yang bersifat *open source* untuk membuat tampilan web berbasis komponen, Bulma menyediakan class css untuk membantu mengatur tampilan pada tag HTML dengan tampilan yang responsive.

2.2.4 PHP

PHP singkatan dari PHP *Hypertext Preprocessor* merupakan bahasa pemrograman yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan Web yang disisipkan pada dokumen HTML. Penggunaan PHP memungkinkan Web dapat dibuat dinamis sehingga *maintenance* situs Web tersebut menjadi lebih mudah dan efisien (Peranginangin, 2006).

2.2.5 Javascript

Sebuah bahasa, bukan program aplikasi. *Javascript* memiliki sifat terbuka, jadi dapat dibuat oleh program apa saja dan digunakan dimana saja, dapat bekerja di sebagian besar browser populer seperti Internet Explorer (IE), Mozilla Firefox, Netscape dan Opera.

- *Javascript* dibuat khusus untuk membuat halaman web.
- Membuat animasi gambar dan teks.
- Membuat *homepage* online.
- Membuat program interaktif.
- Bahasa *scripting* merupakan bahasa pemograman yang ringan.

- Membuat game (Kurniadi, 1998).

2.2.6 MySQL

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah perangkat lunak untuk database server rasional yang cukup terkenal dibawah General Lisensi. MySQL merupakan salah satu database server yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya (Kadir, 2009).

2.2.7 Internet

Internet berasal dari *Interconnection Networking* yang mempunyai arti hubungan berbagai komputer yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia melalui jalur komunikasi seperti telephone, wireless dan lainnya (Sutarman, 2003).