

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini akan dipaparkan beberapa penelitian terdahulu yang serupa yaitu mengenai pembuatan sistem informasi rental mobil yang disertai penjelasan terkait kelemahan dari penelitian-penelitian tersebut dan korelasinya terhadap penelitian yang saat ini dilakukan.

2.1.1 Penelitian Terdahulu

Sistem informasi penyewaan mobil yang akan dibuat adalah sistem informasi berbasis web. Dalam pembuatan sistem informasi ini mengambil acuan beberapa penelitian terlebih Dahulu untuk memberikan batasan terhadap sistem yang akan dikembangkan referensi Tersebut diantaranya sebagai berikut; *pertama*, Penelitian dilakukan oleh (Fajar Saputra, 2019), mengenai perancangan sistem Informasi penyewaan motor berbasis web. Pihak perusahaan memiliki laporan kerusakan yang terjadi pada motor saat disewa dan membantu perusahaan dalam membuat laporan Transaksi bulanan. Sistem informasi penyewaan motor ini dapat mempermudah konsumen dan perusahaan dalam melakukan kegiatan transaksi satu sama lain, dimana bisa mempercepat waktu dan tenaga dan mampu menyediakan informasi yang akurat dan tepat untuk pelanggan. Perancangan sistem penyewaan motor dengan berbasis web ini memiliki beberapa macam proses, seperti penyewaan, pembayaran, registrasi, pengembalian, dan pembuatan laporan. Pada proses penyewaan konsumen bisa melalui website atau datang secara langsung ke perusahaan. Dengan adanya sistem informasi penyewaan

website ini maka para konsumen akan bisa mendapatkan banyak informasi mengenai motor yang akan di sewa seperti apakah motor tersebut masih tersedia atau tidak untuk dirental dan beberapa informasi lain.

Kedua, dilakukan oleh (Dhaniawaty, 2019), mengenai perancangan system Informasi penyewaan mobil berbasis web pada PT.fransido lima mandiri. Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat sistem informasi penyewaan mobil berbasis web. Dengan adanya sistem informasi penyewaan mobil ini dapat mempermudah pengelolaan data dan memberikan informasi lengkap terkait mobil yang disewakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan sistem prototype, alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan yaitu UML (*Unified Modeling Language*). Hasil dari penelitian ini yaitu pelanggan dapat mengetahui informasi terkait mobil yang disewakan, melakukan transaksi sewa mobil secara online, dapat memudahkan karyawan dalam proses pencarian data pembayaran pelanggan dan Perusahaan dapat memberikan pelayanan yang lebih cepat dan akurat. Pihak perusahaan terdapat beberapa masalah seperti laporan yang tidak terintegrasi, sehingga menyebabkan kesalahan seperti redundansi data pada proses pembuatan laporan.

Keetiga, penelitian yang dilakukan oleh (Nurul dan Subchan, 2021), tentang Sistem Penyewaan Monil Berbasis Web pada Sastro Rent Car. Ditinjau dari permasalahan yang terjadi yaitu tentang bagaimana cara calon customer agar lebih mudah untuk meminjam mobil tanpa harus ke lokasi penyewaan mobil langsung, maka penulis disini merancang dan mengimplementasikan sebuah sistem

informasi penyewaan mobil berbasis website. Dengan website ini penyewa dapat menyewa mobil sesuai dengan keinginannya dengan mudah tanpa harus bertemu langsung ke tempat penyewaan mobil terlebih dahulu. Sistem ini dibuat menggunakan metode waterfall dengan PHP dan didukung oleh database MySQL untuk mengolah basis datanya. Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah sistem informasi penyewaan mobil berbasis website (studi kasus Sastro Rent Car). Website ini merupakan website rental mobil yang menyewakan beberapa jenis mobil dan menyediakan jasa sopir. Pembuatan website ini menampilkan informasi tentang spesifikasi mobil yang akan disewakan terdiri dari harga sewa mobil, spesifikasi mobil dan merk mobil.

Keempat, dilakukan oleh (Rudi Bagus Susilo, 2020), mengenai perancangan sistem Pelayanan rental mobil berbasis web pada Rental Mobil Nabila. Dimana sistem yang berjalan belum terintegrasi dalam sebuah komputerisasi sehingga proses pengelolaan data transaksi maupun proses pembuatan laporan menjadi terhambat. Dampak yang ditimbulkan adalah seringnya terjadi kesalahan saat transaksi baik penyewaan maupun pengembalian mobil. Dalam pengembangan sistem peminjaman dan pengembalian mobil, penulis menggunakan metode pendekatan objek yaitu metode waterfall dimana teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain yaitu observasi dan wawancara. Pokok permasalahan yang diteliti adalah bagaimana merancang dan membuat sebuah web untuk mempermudah konsumen dalam melakukan penyewaan mobil dan konsumen dapat melihat mobil apa saja yang disewakan pada rental mobil tersebut. Adapun tujuan dari penulisan ini adalah membangun suatu rekayasa perangkat lunak yang

diharapkan dapat meminimalisir kesalahan dalam proses penyewaan maupun pengembalian mobil. Hasil dari penelitian di Rental Mobil Nabila bahwa dengan dibangunnya sistem informasi peminjaman dan pengembalian mobil diharapkan dapat membantu dalam mengelola data simpanan, data peminjaman dan data pengembalian lebih cepat dan dapat mengurangi kesalahan dalam proses pencatatan data serta mengurangi kesalahan dalam penyampaian laporan.

Kelima, dilakukan oleh (Iwan Budiarto, 2020), mengenai perancangan sistem Informasi penyewaan mobil berbasis web menggunakan metode UML. Tujuan pembuatan sistem informasi ini ialah untuk membantu para penyewa agar lebih mudah menemukan jasa persewaan mobil dan mempermudah pemesanan. Penyewa dapat melakukan pemesanan melalui sistem informasi ini. Selain itu juga menyediakan informasi tentang mobil yang disewakan. Sistem informasi persewaan mobil berbasis web ini merupakan salah satu upaya dalam memberikan informasi kepada penyewa mengenai persewaan mobil dengan maksud memperluas informasi dan memudahkan proses pemesanan. Perancangan sistem informasi persewaan mobil ini menggunakan metode UML. Diagram grafis terdiri atas diagram use case dan diagram aktivitas. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa PHP dan database MYSQL untuk menyimpan data. Hasil yang disediakan sistem informasi ini berupa informasi tentang persewaan dan pemesanan mobil agar memudahkan penyewa memesan mobil.

Tabel 2.1 Perbandingan

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1	Fajar	Sistem	Dengan adanya sistem informasi

	saputra (2019)	Informasi Penyewaan Motor Berbasis Web	penyewaan website ini maka para konsumen akan bisa mendapatkan banyak informasi mengenai motor yang akan di sewa seperti apakah motor tersebut masih tersedia atau tidak untuk dirental dan beberapa informasi lain.
2	Dhaniawaty, dkk (2019)	Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web Pada PT.Fransido Lima Mandiri	Pelanggan dapat mengetahui informasi terkait mobil yang disewakan, melakukan transaksi sewa mobil secara online, dapat memudahkan karyawan dalam proses pencarian data pembayaran pelanggan dan Perusahaan dapat memberikan pelayanan yang lebih cepat dan akurat. Pihak perusahaan terdapat beberapa masalah seperti laporan yang tidak terintegrasi, sehingga menyebabkan kesalahan seperti redundansi data pada proses pembuatan laporan
3	Nurul Lubna Mufida dan M. Subchan Mauludin (2021)	Sistem Penyewaan Mobil Berbasis Web pada Sastro Rent Car	Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah sistem informasi penyewaan mobil berbasis website (studi kasus Sastro Rent Car). Website ini merupakan website rental mobil yang menyewakan beberapa jenis mobil dan menyediakan jasa sopir. Pembuatan website ini menampilkan informasi tentang spesifikasi mobil yang akan disewakan terdiri dari harga sewa mobil, spesifikasi mobil dan merk mobil.
4	Rudi Bagus Susilo (2020)	Sistem Pelayanan Rental Mobil Berbasis Web	Hasil dari penelitian di Rental Mobil Nabila bahwa dengan dibangunnya sistem

		Pada Rental Mobil Nabila	informasi peminjaman dan pengembalian mobil diharapkan dapat membantu dalam mengelola data simpanan, data peminjaman dan data pengembalian lebih cepat dan dapat mengurangi kesalahan dalam proses pencatatan data serta mengurangi kesalahan dalam penyampaian laporan.
5	Iwan Budiarto (2021)	Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web Menggunakan Metode UML	untuk membantu para penyewa agar lebih mudah menemukan jasa persewaan mobil dan mempermudah pemesanan. Hasil yang disediakan sistem informasi ini berupa informasi tentang persewaan dan pemesanan mobil agar memudahkan penyewa memesan mobil.
6	Gabriel Aloysiu Sula Koten (2023)	Sistem Informasi Penyewaan Mobil Pada Flobamora Ren Car Jogja	Hasil dari penelitian ini yaitu menciptakan sebuah sistem informasi penyewaan mobil berbasis website. Website ini menyediakan beberapa jenis mibil dan penyediaan driver. Pembuatan website ini menampilkan informasi tentang spesifikasi mobil yang akan disewakan yang terdiri atas harga sewa mobil, jenis mobil, driver, <i>GPS</i> dan pariwisata.

Dari hasil tabel perbandingan di atas, peneliti dapat menarik sebuah kesimpulan yaitu dari peneliti sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan peneliti terdapat beberapa perbedaan. Perbedaan terletak pada bahasa program yang digunakan, selian itu terdapat beberapa inovasi fitur yang belum ada pada penelitian sebelumnya diantaranya fitur notifikasi email, fitur driver, fitur *GPS* Monitoring,

Selain itu, terdapat juga fitur yang diambil dari beberapa penelitian yang rata-rata masih jarang digunakan yaitu fitur upload bukti pembayaran dan fitur dasbor untuk analisis strategis. Dengan demikian, fitur-fitur pada penelitian ini mengambil kelebihan dari penelitian lain yang masih jarang digunakan serta menambahkan inovasi sendiri.

2.2 Dasar Teori

Berisi tentang uraian, penjelasan, definisi, pengertian dasar dan ulasan yang di dapat dari berbagai sumber untuk dijadikan landasan bagi peneliti untuk menyelesaikan sebuah penelitian.

2.2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

2.2.1.1 Konsep Dasar Sistem

Untuk dapat memahami konsep dasar sistem, berikut disajikan pengertian sistem menurut beberapa sumber diantaranya adalah sebagai berikut :

Menurut (Kristanto, 2018), suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul, bersama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Sistem informasi merupakan suatu sistem yang tujuannya menghasilkan informasi. Untuk mengetahui sistem informasi, maka diperlukan pengetahuan mengenai sistem dan informasi terlebih dahulu.

Menurut (Mustakini, 2009), sistem dapat didefinisikan melalui pendekatan prosedur dan pendekatan komponen. Dalam pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan

tertentu. Dalam pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Pengertian lain sistem menurut (Febrian, 2007), merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Dari beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen- elemen atau sub-sub sistem yang saling berintegrasi dan saling berhubungan satu sama lain membentuk satu kesatuan utuh untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut (Kusrini dan Andri Koniyo, 2007), “Suatu sistem dapat di klasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) lawan sistem fisik (*physical system*), sistem alamiah (*natural system*) lawan system buatan manusia (*human made system*), system pasti probalistik (*probabilistik system*) dan sistem tertutup (*closed system*) lawan sistem terbuka (*open system*).”

Sistem informasi masuk di dalam klasifikasi sistem fisik, sistem buatan manusia, sistem pasti dan sistem terbuka. Sebagai sistem fisik, sistem informasi mempunyai komponen-komponen fisik. Sebagai sistem buatan manusia, karena dirancang dan dibuat oleh analis atau pemakai sistem. Sebagai sistem pasti, karena hasil dari sistem ini yang berupa informasi merupakan hasil yang sudah dirancang dan sudah ditentukan sesuai dengan pemakainnya. Sebagai sistem yang terbuka, karena sistem ini berhubungan dengan lingkungan luarnya. Lingkungan luar sistem

informasi dapat berupa sesuatu diluar sistem informasi ini tetapi masih dilingkungan perusahaannya atau sesuatu diluar lingkungan perusahaannya.

2.2.1.2 Konsep Dasar Informasi

Memahami konsep dasar informasi adalah sangat penting (*vital*) dalam mendesain sebuah system informasi yang efektif (*effective business system*). Menyiapkan langkah atau metode dalam menyediakan informasi yang berkualitas adalah tujuan dalam mendesain system baru.

Informasi Menurut (Kristanto, 2018), Data yang masih merupakan bahan mentah apabila tidak diolah maka data tersebut tidak berguna. Data tersebut akan berguna dan menghasilkan suatu informasi apabila diolah melalui suatu model. Model yang digunakan untuk mengolah data tersebut disebut dengan model pengolahan data atau lebih dikenal dengan nama siklus pengolahan data.

Untuk dapat berguna informasi harus didukung oleh pilar sebagai berikut :

1. Tepat kepada orangnya (*relevance*), yaitu informasi yang disampaikan harus mempunyai keterkaitan dengan masalah yang akan dibahas dengan informasi tersebut.
2. Tepat waktu (*timelines*), yaitu informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat.
3. Tepat nilai (*accurate*), yaitu informasi harus bebas dari kesalahan, tidak bisa dan tidak menyesatkan. Keluaran yang tidak didukung ketiga pilar ini tidak dapat dikatakan sebagai informasi yang berguna, (Kristanto, 2018).

2.2.1.3 Sistem informasi

Sebuah sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut, (Kristanto, 2018). Sistem informasi merupakan suatu pengertian yang terdiri dari gabungan kata sistem dan informasi. Dimana sistem merupakan satu kesatuan dari komponen-komponen yang saling terkait antara satu dengan lainnya guna mencapai tujuan tertentu. Sedangkan informasi merupakan kumpulan data-data yang telah diolah sehingga dapat dijadikan alat penentu keputusan. Sebuah sistem tidak dapat berjalan tanpa adanya support atau dukungan operasi dan manajemen yang meliputi kombinasi teknologi informasi dan beragam aktivitas manusia yang berperan sebagai pengguna teknologi itu sendiri.

Menurut (Jogiyanto, 2009), sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
2. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambilan keputusan dan/atau untuk mengendalikan organisasi.
3. Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat

manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Selain itu, Menurut (Jaluanto Sunu Punjul Tyoso, 2017), Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan. Selain itu sistem informasi adalah sekumpulan komponen-komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi terkait untuk mendukung proses pengambilan keputusan, koordinasi, dan pengendalian.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Sistem informasi merupakan suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi, dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.2.1.3.1 (Hypertext Markup Language) HTML

HTML adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web dan menampilkan berbagai informasi didalam sebuah browser internet. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan didunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML,

(Suryatiningsih, 2009), HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web dan HTML kini merupakan standar internet yang saat ini dikendalikan oleh Word Wide Web Consortium (W3C), (Wati, & Despahari, 2018).

Secara umum, fungsi HTML adalah untuk mengelola serangkaian data dan informasi sehingga suatu dokumen dapat diakses dan ditampilkan di Internet melalui layanan web. Fungsi HTML yang lebih spesifik yaitu : Membuat halaman web. Menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah browser Internet. Membuat link menuju halaman web lain dengan kode tertentu (hypertext).

Menurut (Fajar saputra, 2019), yaitu “HTML atau Hyper Text Markup Language merupakan sebuah bahasa pemrograman terstruktur yang dikembangkan untuk membuat laman website yang dapat diakses atau ditampilkan menggunakan web browser”. Menurut (Sibero, 2013), “HyperText Markup Language atau HTML adalah bahasa yang digunakan pada dokumen web sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen web”.

Menurut (Arief, 2011), “HTML atau HyperText Markup Language merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan dihalaman web”. Sedangkan Menurut (Nugroho, 2013), “HTML adalah kependekan dari (HyperText Markup Language), merupakan sebuah bahasa Scripting yang berguna untuk menuliskan halaman Web”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa HTML (HyperText Markup Language) adalah salah satu format bahasa Scripting yang digunakan

untuk menyebarkan informasi, pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web .

HTML adalah *file* teks murni yang dapat dibuat dengan *editor teks* sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai *web page*. *HTML* merupakan dokumen yang disajikan dalam *browser web*. Dokumen ini umumnya berisi informasi atau *interface* aplikasi di dalam internet.

Ada dua cara untuk membuat sebuah *web page* yaitu dengan *web editor* (misalnya : *Macromedia Dreamweaver 8* atau *Microsoft Frontpage*) atau dengan *editor teks* biasa (misalnya *notepad*). *Dokumen HTML* disusun oleh elemen-elemen. Elemen merupakan istilah bagi komponen-komponen dasar pembentuk dokumen *HTML*. Untuk menandai berbagai elemen dalam suatu dokumen *HTML* digunakan tag. *Tag HTML* terdiri atas sebuah kurung sudut kiri (<, tanda lebih kecil), sebuah nama tag, dan sebuah kurung sudut kanan (>, tanda lebih besar). *Tag* umumnya berpasangan (misalnya <H1> dengan </H1>), *tag* yang menjadi pasangan selalu diawali dengan karakter garis miring. *Tag* yang pertama menunjukkan *tag* awal yang berarti awal elemen, dan yang kedua menunjukkan *tag* akhir, berarti akhir elemen.

Dalam membuat suatu dokumen *HTML* dibutuhkan elemen yang dinyatakan dengan tag <html>, <head> dan <body> berikut tag-tag pasangannya. Setiap dokumen terdiri atas *tag head* dan *body*. Elemen *head* berisi informasi tentang dokumen tersebut, dan elemen *body* berisi teks yang sebenarnya yang tersusun dari *link*, grafik, paragraf dan elemen lainnya.

2.2.3.1.2 Personal Home Page (PHP)

PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memproses data dinamis. PHP dikatakan sebagai sebuah server-side embedded script language artinya sintaks-sintaks dan perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan oleh server tetapi disertakan pada halaman HTML biasa. Aplikasi-aplikasi yang dibangun oleh PHP pada umumnya akan memberikan hasil pada web browser tetapi prosesnya secara keseluruhan dijalankan di server, pada prinsipnya server akan bekerja apabila ada permintaan dari client. Dalam hal ini client menggunakan kode-kode PHP untuk mengirimkan permintaan ke server, (Kustiyahningsih, 2011).

Menurut (Sibero, 2013), PHP adalah proses penerjemahan baris kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung, pada saat baris kode dijalankan disebut suatu bahasa dengan hak cipta terbuka, disebut juga dengan istilah Open Source yaitu pengguna dapat mengembangkan kode-kode fungsi PHP sesuai dengan kebutuhannya, sedangkan menurut (Fajar saputra, 2019), mengatakan bahwa PHP merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu website dinamis.

Menurut (Raharjo, 2015), PHP, singkatan rekursif dari PHP: Hypertext Preprocessor, adalah bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk tujuan umum, sama seperti bahasa pemrograman lain: C, C++, Pascal, Perl, Ruby, dan sebagainya. Sedangkan menurut (Hidayatullah & Kawistara, 2015), "PHP adalah suatu bahasa scripting khususnya digunakan untuk web development". Dapat

disimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat halaman website dinamis.

2.2.3.1.3 DFD

DFD Diagram arus data (data flow diagram) atau DFD adalah suatu gambaran grafis dari suatu sistem yang menggunakan sejumlah bentuk-bentuk simbol untuk menggambarkan bagaimana data mengalir melalui suatu proses yang saling berkaitan.

2.2.3.1.4 XAMPP

Pengertian XAMPP menurut wikipedia (2017), adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, dan merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsi XAMPP adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. XAMPP dikembangkan dari sebuah tim proyek bernama Apache Friends, yang terdiri dari Tim Inti (Core Team), Tim Pengembang (Development Team) & Tim Dukungan (Support Team)

2.2.3.1.5 Cascading Style Sheet (CSS)

CSS (Cascading Style Sheet) adalah bahasa pemrograman untuk memberikan tampilan desain yang akan digunakan pada web seperti warna, font, outline,

background, menyesuaikan tampilan website dengan ukuran layar, dsb. CSS digunakan pada pembuatan website ini adalah untuk berkolaborasi dengan HTML agar dapat menghasilkan tampilan website yang menarik.

2.2.3.1.6 MYSQL

MYSQL menurut merupakan RDBMS (server database) yang mengelola database dengan cepat menampung dalam jumlah sangat besar dan dapat di akses oleh banyak user.

2.2.3.1.7 Desain Web Responsive

Desain web responsive membuat halaman web menyesuaikan diri sebagai respon terhadap ukuran layar suatu perangkat. Dengan teknologi ini memungkinkan developer tidak perlu banyak menggunakan bahasa pemrograman dalam membangun beragam aplikasi yang diperlukan.

2.2.3.1.8 Bootstrap

Bootstrap merupakan salah satu jenis framework untuk CSS (Cascading Style Sheet) yang digunakan untuk perancangan situs website. Penggunaan bootstrap sangatlah membantu programmer dalam membangun tampilan sebuah website. Hal tersebut tertulis di buku Bootstrap; Responsive Web Development karangan Jake Spurlock. Menurut Jake Spurlock dari penggunaan bootstrap adalah dapat menyesuaikan dengan kebutuhan website, dimana dapat memiliki fitur CSS dan Javascript sesuai dengan kebutuhan. Contohnya CSS pada bootstrap juga menyediakan fitur formulir, tombol navigasi dan komponen-komponen lainnya dan javascript yang membantu pembuatan antarmuka lebih muda dan stabil.

2.2.3.1.9 Web Browser

“Web Browser adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil dan menyajikan sumber informasi web”. Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa web browser adalah aplikasi yang dapat melakukan interaksi dan dapat menampilkan informasi yang disediakan oleh server web.

2.2.3.1.10 JavaScript

JavaScript adalah bahasa script yang ringan dan mudah digunakan. JavaScript dapat membuat halaman web tidak sekedar menjadi halaman dan informasi saja, tetapi juga data menjadi suatu program aplikasi dengan antarmuka web.

2.2.3.1.11 Frame Work

Framework adalah kerangka kerja atau struktur yang digunakan untuk membangun dan mengembangkan perangkat lunak. Framework menyediakan fondasi dan struktur yang dapat digunakan oleh pengembang untuk mempermudah dan mempercepat proses pengembangan aplikasi. Ini mencakup sekumpulan komponen, fungsi, dan panduan yang dirancang untuk menyederhanakan tugas umum dalam pengembangan perangkat lunak.