

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini menggunakan beberapa sumber pustaka yang berhubungan dengan kasus atau metode yang akan diteliti. Diantaranya yaitu :

Nurjani dkk (2022), penelitian yang dilakukan berjudul Website Sistem Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Bunglon Fotografi. Aplikasi yang membantu masyarakat dalam pemesanan jasa fotografi pada Bunglon Fotografi.

Mulyono dkk (2019), penelitian yang dilakukan berjudul Sistem Informasi Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Green Photography Jambi. Aplikasi yang membantu masyarakat dalam pemesanan jasa fotografi pada Green Photography Jambi.

Alim dkk (2022), penelitian yang dilakukan berjudul Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Pada PT. Nuansa Putra Alikarya Omaji Project. Aplikasi yang membantu masyarakat dalam pemesanan jasa fotografi pada PT. Nuansa Putra Alikarya Omaji Project.

Aprian, Ricko Dwi (2022), penelitian yang dilakukan berjudul Sistem Pemesanan Jasa Photography Berbasis Web. Aplikasi yang membantu masyarakat dalam pemesanan jasa fotografi.

Riswan (2020), penelitian yang dilakukan berjudul Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Pada Selawe Studio Berbasis Web. Aplikasi yang membantu masyarakat dalam pemesanan jasa fotografi pada Selawe Studio.

2.1. Tabel Perbandingan Tinjauan Pustaka

Penulis	Objek	Metode/Teknologi	Perbandingan
Nurjani dkk (2022),	Website Sistem Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Bunglon Fotografi	PHP Mysql	Pada penelitian yang dilakukan oleh nurjani dan rizky dengan penelitian saat ini yang membedakan adalah studi kasus nya.
Mulyono dkk (2019))	Sistem Informasi Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Green Photography Jambi	PHP Mysql	Pada penelitian yang dilakukan oleh mulyono dkk dengan penelitian saat ini yang membedakan adalah studi kasus nya.
Alim dkk (2022)	Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Pada PT. Nuansa Putra Alikarya Omaji Project	PHP Mysql	Pada penelitian yang dilakukan oleh alim dan nicodias dengan penelitian saat ini yang membedakan adalah studi kasus nya.
Aprian, Ricko Dwi (2022)	Sistem Pemesanan Jasa Photography Berbasis Web	PHP Mysql	Pada penelitian yang dilakukan oleh aprian dengan penelitian saat ini yang membedakan adalah studi kasus nya.
Riswan (2020)	Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Pada Selawe Studio Berbasis Web	PHP Mysql	Pada penelitian yang dilakukan oleh riswan dengan penelitian

			saat ini yang membedakan adalah studi kasus nya.
Saputra, Deni (2024)	Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Basic Fotografi Kotabumi	PHP Mysql	Untuk penelitian saat ini adalah Sistem informasi pemesanan jasa fotografi dikota bumi dengan menggunakan PHP Mysql

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Fotografi

Fotografi berasal dari bahasa Yunani yaitu "*photos*" yang berarti cahaya dan "*grafo*" yang berarti melukis/menulis. Secara umum fotografi diartikan sebagai proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. Fotografi populer pada awal abad ke-19 yaitu pada tahun 1839.

Menurut Ansel Adams "Fotografi adalah sebuah seni kreatif yang lebih dari sekedar sarana ide komunikasi faktual. Fotografi juga diartikan sebagai media berekspresi dan komunikasi yang kuat, menawarkan beragam persepsi, interpretasi, dan eksekusi yang tak terbatas".

Menurut Elliott Erwitt, "Fotografi adalah sebuah seni observasi, fotografi adalah tentang menemukan suatu hal yang menyenangkan di sebuah tempat biasa. Fotografi bukan soal apa objek yang kita lihat, namun tentang bagaimana kita melihat objek tersebut".

Menurut Seno Gumira Ajidarma melalui bukunya yang berjudul 'Kisah Mata', mendeskripsikan bahwa "Fotografi sebagai usaha menampilkan dan

berperan dalam realitas yang terdapat dalam sebuah foto, sehingga dapat dikenal dan dihayati yang menampilkan kepada manusia sebagai representasi”.

2.2.2 Jasa

Menurut Kotler dalam Lupiyoadi (2014:7) menyatakan bahwa “Jasa adalah setiap tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh suatu pihak kepada pihak lain, pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan perpindahan kepemilikan apapun. Produksi jasa mungkin berkaitan dengan produk fisik atau tidak”.

Selanjutnya, (Zethamal dan Bitner : 1996) dalam Lupiyoadi (2014:7) memberikan batasan jasa sebagai berikut “*Service is all economic activities whose output is not a physical product or construction is generally consumed at that time it is produced, and provides added value in forms (such as convenience, amusement, comfort or health)*”. “Jasa merupakan semua aktivitas ekonomi yang hasilnya bukan berbentuk produk fisik atau konstruksi, yang umumnya dihasilkan dan dikonsumsi secara bersamaan serta memberikan nilai tambah (misalnya kenyamanan, hiburan, kesenangan, atau kesehatan) konsumen”.

2.2.3 Pengembangan Aplikasi Web

Pengembangan aplikasi web adalah proses merancang, membangun, dan memelihara aplikasi perangkat lunak yang dapat diakses melalui internet atau intranet melalui browser web. Aplikasi web dapat memiliki berbagai tujuan, termasuk menyediakan informasi, menjalankan fungsi bisnis, memberikan

layanan, atau menghubungkan pengguna dengan platform sosial. Beberapa aspek penting dari pengembangan aplikasi web meliputi:

1. **Desain Tampilan dan Antarmuka:** Ini mencakup perencanaan tampilan dan interaksi pengguna dalam aplikasi web. Desain responsif menjadi penting agar aplikasi web dapat diakses dari berbagai perangkat, termasuk komputer desktop, tablet, dan ponsel.
2. **Pengembangan Front-End:** Ini melibatkan pengkodean elemen-elemen yang dapat dilihat dan diintegrasikan oleh pengguna, seperti HTML, CSS, dan JavaScript. Front-end bertanggung jawab atas tampilan dan interaksi pengguna.
3. **Pengembangan Back-End:** Bagian ini mengelola logika bisnis dan pemrosesan data. Pengembang back-end bekerja dengan server, basis data, dan bahasa pemrograman server-side seperti Python, Ruby, PHP, Node.js, atau Java.
4. **Basis Data:** Aplikasi web seringkali memerlukan penyimpanan dan pengambilan data. Basis data digunakan untuk menyimpan informasi seperti profil pengguna, pesanan, atau konten.

2.2.4 Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman yang digunakan penulis untuk membuat aplikasi berbasis web yaitu:

A. HTML

Halaman website yang kita lihat dan kita baca disusun dengan menggunakan bahasa ini dan kemudian diterjemahkan oleh komputer agar dapat dipahami oleh penggunanya. HTML disusun dengan kode dan simbol tertentu yang dimasukkan ke dalam sebuah file atau dokumen. Jadi setiap anda membuka website apapun

dengan menggunakan browser maka web tersebut dibuat dengan menggunakan HTML.

Menurut Anhar (2010), "HTML adalah sekumpulan simbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang digunakan untuk menampilkan halaman pada web browser". Tag-tag HTML selalu diawali dengan <x> dan diakhiri dengan </x> dimana x tag HTML itu seperti b, i, u dll".

Sedangkan menurut Sibero (2013) "Hypertext Markup Language atau HTML adalah bahasa yang untuk pertukaran dokumen Web". Menurut pengertian diatas Hypertext Markup Language (HTML) merupakan sekumpulan symbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file untuk menampilkan halaman web browser untuk pertukaran dokumen web tersebut

B. PHP

Hypertext Preprocessor (PHP) adalah salah satu bahasa *Server-side* yang didesain khusus untuk aplikasi web. PHP dapat disisipkan diantara bahasa *Hypertext Markup Language* (HTML) dan karena bahasa *Server side*, maka bahasa PHP akan dieksekusi di server, sehingga yang dikirimkan ke browser adalah "hasil jadi" dalam bentuk *HTML*, dan kode *PHP* tidak akan terlihat (Sutarman,2003).

C. MYSQL

MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal kepopuleranya disebabkan *MySQL* menggunakan *SQL* bahasa dasar untuk mengakses databasenya. *MySQL* termasuk jenis *RDBMS* (*Relational Database Management System*). Sehingga istilah seperti tabel, baris, dan kolom tetap

digunakan. Pada *MySQL* sebuah database mengandung beberapa tabel, tabel terdiri dari sejumlah baris dan kolom (Sutarman, 2003).

2.2.5 Metodologi Waterfall

Metodologi Waterfall adalah salah satu pendekatan pengembangan perangkat lunak yang paling klasik dan linier. Proyek dikerjakan dalam serangkaian tahap yang berurutan, seperti analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Setiap tahap harus diselesaikan sebelum memulai tahap berikutnya. Pendekatan ini cocok untuk proyek-proyek dengan kebutuhan yang sangat jelas dan tidak berubah.