BAB II
LANDASAN TEORI

2. 1. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan judul penelitian yang diambil terdapt beberapa penelitian sebelumnya yang meneliti dengan judul permasalahan yang serupa yaitu tentang pembuatan sistem informasi reservasi co-working space. Berikut akan dijelaskan beberapa kajian dari jurnal yang telah penulis temukan.

Penelitian pertama yang diambil sebagai referensi yaitu penelitian yang berjudul Sistem Reservasi Tempat Meeting Berbasis Android (desta, 2017), Penelitian ini memiliki perbedaan yaitu berbasis androiid. Kelebihan pada penlitian ini yaitu dapat mencari tempat meeting dengan cepat sesuai dengan tanggal yang di ingikan. Namun, kelemahan disini para pengunjungtidak bias melakukn reviewtempat berupa komen maupun memberikan bintangpenilaian terhadap tempat yang telah di kunjunginya. Perbedaan pada peneitian ini yaitu menggunakan aplikasi berbasis android

Penelitian kedua adalah tentang Rancang Bangun Sistem Reservasi Ruang Rapat Berbasi Website (Nathaya, 2019), Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada para penggunatentang beberapa tempat, kelebihnnya disini yaitu dengan cepat memberikan informasi yang di rekomendasikan dan mengurangi resiko bentrokan jadwal saat proses pemesanan.

Penelitian yang terakhir yaitu Implementasi Startup Placeplus Menggunakan Web Framework CodeIgniter (Multazam, 2020), dan objek yang terdapat pada penelitian ini berbeda denganpenelitian yang akan dibuat oleh penulis. Penelitian ini memiliki fitur dalam aplikasi tersebutseperti review maupun komen yang nantinya dapat memprmudah si pengguna dalam mecari fasilitas tempat yang diinginkan.

2. 2. Website

Website atau situs dapat dijelaskan sebagai sekumpulan halaman yangberfungsi untukmenampilkan informasi teks, gambar diam, maupun bergeak atau gabungan dari itu semua baik yang bersifat statis maupun dinamis yang saling berhubungan satu sama lain dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink). Dijelaskan dalam jurnal Guntur Wibisono, Wahyu Eko Susanto (2015) bahwa menurut Arief (2011:7), "Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokuen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protocol HTTP (hypertext transfer protokol) dan untuk mengakses menggunakn perangkat lunak yang disebut browser".

2. 3. Co-working Space

Menurut jurnal Delvianti Ella, Ully Irma Maulida, dan Doddy Friestya Asyarsinyo (2018) co-working space merupkan sebuah ruang kerja yang digunakan untuk melakukan pekerjaan dan tujuannya untuk memfasilitasi pertumbuhan usaha startup dalam melakukan usaha bisnisnya. Co-working space ini memiliki keuntungan secara materi, yaitu parapengunjung bisa menghemat pengeluarak menyewa gedungn unt atau kantor yang biaya sewa nya rata rata di banderol dengan harga tinggi. Terdapat beberapa tipologi co-working space, yaitu ;

1. Midsize and Big Community Co-working Spcae

   Kategori ini didefinisikan berdasarkan kapasitas workspace, bukn dari sebuah perusahaan atau industri khusus, sehingga memungkinkan untuk memperluas tempat, dan merubah konsep desainnya.

2. Small Community Co-working Spaces

   Kategori ini didefinisikan sebagai collaborative workspace kecil dengan 10 (sepuluh) tempat bekerja dapat di katakan sebagai small commnity co-working space

3. Corporate Powered Co-working Spaces

   Meningkatnya jumlah perusahaan besar yang menemukan cara-cara bisnis yang baru, membuat co-working space ini menjadi sebuah tambahan tempat yang dibutuhkan untuk mengorganisir cara bekerja, dan melakukan inovasi baru yang dapat dimanfaatkan perusahaan besar untuk meningkatkn kinerja dan pendapatan. Pada tipeini, co-working space tersebut akan memiliki akses terbatas, seperti hanya bisa

digunakan oleh para pekerja yang bekerja dibawah perusahaan tersebut.

2. 4. PHP

PHP merupakan singkatan dari "PHP Hypertext Preprocessor" yang dirancang untuk membentuk web yang dinamis. Dijelaskan dalam jrnal Agus Prayitno (2015) bahwa menurut Anhar (2010:23), "Hypertext Preprocessor (PHP) merupakan bahasa pemrograman web berupa script yang dapat diintegrasikan degan HTML".

2. 5. MySQL

Dijelaskan dalam jurnal Pradhana, Yulian Eka (2017) bahwa menurut Raharjo (2015:353) menjelaskan bahwa, "Mysql merpakan program standar yang disertakan pada paket distribusi MySQL digunakan untuk menulis perintah SQL (Structured Query Language). Perintah SQL biasberupa printah untuk membuat database, membuat table, danmengelola data yang ada di table.

2. 6. Framework

Secara umum, framework adalah struktur nyata atau konseptual yang berfungsi sebagai pendukung atau panduan membangun dan memperluas struktur menjadi sesuatu yang lebih mudah. Dijelaskan dalam jurnal Mara Destiningrum, Qadhli Jafar Adrian (2017) bahwa menurut Betha Sidik (2012), framework merupakan "kumpulan intruksi-intruksi yang dikumpulkan dalam class dan function-function dengan fungsi masing-

masing untuk memudahkan developer dalam memnggilnya tanpa harus menuliskan syntax programyang sama berulang-ulang serta dapat meghemat waktu".

3. 7. Codeigniter

Dijelaskan dalam jurnal Mara Destiningrum, Qadhli Jafar Adrian (2017) bahwa menurut Betha Sidik (2012), "Sebuah Framework php yang bersifat open source dan menggunakan metode MVC (Model, View, Controller) untuk memudhkan developer atau programmer dalam membangun sebuah aplikasi berbasis web tanpa hars membuatnya dariawal". Framework CodeIginiter di kembangkan oleh Rick Ellis, CEO dari Ellislab, inc.

Kelebihn dari framework ini yaitu :

1. Open Source atau gratis

   CodeIgniter memiliki lisensi dibawah apache/BSD open-source sehingga bersifatopensource atau gratis

2. Berukuran kecil

   Memiliki ukuran yang kecil menjadi keunggulan tersendiri bagi framework ini dibandingkan dengan framework lain yang berukuran besar.

3. Memiliki konsep M-V-C

   Framework ini merupakan konsep M-V-C (Model-View-Controller) yang bisa memisahkan antara layer application-logic dan presentation. Dengan konsep ini kode PHP, query mysql, Javascript dan CSS dapat

saling di maintance lebih mudah.

a. Model merupakan program brupa (OOP class) yang digunakan untuk berhubungan langsung database mysql.
b. View merupakan program berupa template atau bahasa pemrogramman PHP
   yang digunakan untuk menampilkan data pada browser.
c. Controller merupakan program berupa (OOP class) yang berfungsi untuk mengontrol alur atau dengan kata lain sebagai penghubung antara model dan view.

2. 8. Sublime Text

Dijelaskan dalam jurnal Ramadhaningrum, Siti Nurkhalisa (2019) bahwa menurut Pratama (2018:14), berpendapat "Sublime text merupakan perangkat lunak text editor yang digunakan untuk membuat atau meng-edit suatu aplikasi.

Sublime text mepunyai fitur plugin tambahan yang mepermudah bagi penggunaannya. Tidak hanya memiliki fitur menarik, sublime text jga mempunyai desain yang simple dan memiliki ciri khas tersendiri sehingga menjadikan sublime text terkesan elegan untuk syntaxeditor. Sublime text merupakan software propprietary yang saat ini paling banyak digunakan oleh para web development. Meskipun software intinya adalah proprietary , tapi banyak plugin-plugin tambahan sublime text yang open-source.

2. 9. Model Waterfall

Dijelaskan dalam jurnal Sholikhah, Sairan, dan Syamsiah (2017:47) menjelaskanbahwa. “Waterfall merupakan model klasik yang memiliki sifat berurut dalam merancang software”. Istilah lain dari model ini yaitu “linear Sequential Model” atau sering disebut juga dengan “Classic life Cycle”. Model ini melakukan pedekatan dengan cara yang sistematis dan berurutan. Dinamakan waterfall karena tahap demi tahap harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan sesuai urutannya.

Kelebihan dari metode waterfall yaitu :

1. Mudah dalam pengelolaannya karena hampir seluruh requirement telah didokumentasikan.
2. Tahapan yang berurutan secara linier, identifikasi dan dokumentasi yang lengkap.
3. Proses yang mudah di pahami oleh seluruh tim yang mengerjakan.

Kekurangan dari metode waterfall yaitu :

1. Tahapan yang secara berurutan tidak memungkinkan untuk kembali pada tahapanselanjutnya.
2. Tidak fleksibelnya terhadap perubahan kebutuhan yang terjadi dalam tahappengembangan sistem.

Terdapat beberapa langkah-langkah dari metode waterfall yaitu :

1. Requirement Analysis

   Sebelum melakukan pengembangan, seorang pengemmbang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan penguna

terhadap sebuah perangkatlunak.

2. System and Software Design

   Perancangan desain dilakukan dengan tujuann membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan hardwre dalam pembuatan arsitektursistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

3. Implementation and System Testing

   Tahap ini merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadimodul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya.

4. Integration and System Testing

   Setelah seluruh unit yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya akan diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah itu akan dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasikan kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

5. Operation and Maintenance

   Pada tahap terakhir, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan sistem pada tahap sebelumnya.