

BAB II

LANDASAN TEORI

2. 1. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan judul penelitian yang diambil terdapat 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 android. Kelebihan pada penelitian ini yaitu dapat mencari tempat meeting dengan cepat sesuai dengan tanggal yang diinginkan. Namun, kelemahan disini para pengunjung tidak bias melakukan review tempat berupa komen maupun memberikan bintang penilaian terhadap tempat yang telah dikunjungi. Perbedaan pada penelitian ini yaitu menggunakan aplikasi berbasis android

Penelitian kedua adalah tentang Rancang Bangun Sistem Reservasi Ruang Rapat Berbasis Website (Nathaya, 2019), Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada para pengguna tentang beberapa tempat, khususnya disini yaitu dengan cepat memberikan informasi yang direkomendasikan 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 dengan penelitian yang akan dibuat oleh penulis. Penelitian ini memiliki fitur dalam aplikasi tersebut seperti review maupun komen yang nantinya dapat memprmudah si pengguna dalam mencari fasilitas tempat yang diinginkan.

2.2. Website

Website atau situs dapat dijelaskan sebagai sekumpulan halaman yang berfungsi untuk menampilkan informasi teks, gambar diam, maupun bergerak 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 dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protocol HTTP (hypertext transfer protokol) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser”.

2. 3. Co-working Space

Menurut jurnal Delvianti Ella, Ully Irma Maulida, dan Doddy Friesty Asyarsinyo (2018) co-working space merupakan 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 gedung unt atau kantor yang biaya sewanya 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 merupakan program standar yang disertakan pada paket distribusi MySQL digunakan untuk menulis perintah SQL (Structured Query Language). Perintah SQL biasberupa perintah 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 dari awal”. 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 berupa (OOP class) yang digunakan untuk berhubungan langsung database mysql.
- b. View merupakan program berupa template atau bahasa pemrograman 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 mempunyai fitur plugin tambahan yang mempermudah 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) menjelaskan bahwa. “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 pendekatan 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 tahap selanjutnya.
2. Tidak fleksibelnya terhadap perubahan kebutuhan yang terjadi dalam tahap pengembangan sistem.

Terdapat beberapa langkah-langkah dari metode waterfall yaitu :

1. Requirement Analysis

Sebelum melakukan pengembangan, seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna

terhadap sebuah perangkat lunak.

2. System and Software Design

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

3. Implementation and System Testing

Tahap ini merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-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 mengidentifikasi 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.