

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Jurnal ini yang ditulis oleh Waluyo,dkk. membahas tentang perancangan sebuah *website* yang bertujuan sebagai wadah informasi mengenai pendidikan dan olah raga yang ada di Kabupaten Kebumen serta pembangunan *website* ini akan dibuat dengan rancangan yang user friendly agar seluruh kalangan masyarakat kebumen dapat menggunakan *website* ini sebagai media informasi nantinya. Keseluruhan rancangan *website* ini akan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *database* MySQL. Pengembangan sistem dari *website* yang akan dirancang akan menggunakan metode pengembangan sistem SDLC (System Development Life Circle) dengan penggunaan metode ini *website* yang akan dibuat menjadi lebih terstruktur mulai dari tahap perencanaan hingga pemeliharaan. Penulis juga menampilkan hasil design prototipe dari *website* yang akan dibangun. Namun hasil dari design *website* yang akan dibangun menurut saya terlalu monoton dan juga kurang menarik bagi pengguna terutama para kalangan masyarakat yang berusia remaja. Karena design yang diberikan terkesan begitu – begitu saja dengan dasar warna biru yang kurang enak di pandang dengan lama, serta beberapa gambar yang ditampilkan pada *website* sebagai sumber informasi kurang tersusun secara rapi dan masih tergolong berantakan untuk *website* yang nantinya akan digunakan oleh Dinas Pendidikan dan Olahraga Kabupaten Kebumen [2].

Jurnal yang berjudul ”Sistem Informasi UKM E-Sport Universitas Hasanuddin Berbasis Web” yang disusun oleh Firmansyah, dkk. membahas tentang pembangunan sistem informasi sebagai wadah media informasi terkait UKM E-SPORT Universitas Hasanuddin yang bisa di akses oleh anggota UKM maupun seluruh mahasiswa dan mahasiswi Universitas Hasanuddin. Dalam pembangunan sistem informasi penulis menggunakan pembantu pengembangan sistem berupa *Data Flow Diagram (DFD)*, *Context Diagram*, *Entity Relationship Diagram (ERD)* dan *Flowchart* dengan menggunakan

bahasa pemrograman PHP, HTML, dan database MySQL. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah SDLC (*Systems Development Life Cycle*) yang dimana sistem ini salah satu metode penelitian yang sangat baik karena semua dilakukan dengan bertahap, yang jika kita belum menyelesaikan tahapan sebelumnya kita tidak bisa melanjutkan ke tahapan setelahnya. Tahapan dimulai dari *requirements, design, implementation, verification, dan maintenance* [3].

Penelitian dari jurnal "Perancangan *Website* Sebagai Media Promosi dan Informasi" yang ditulis oleh Hasugian membahas tentang penggunaan dan pemanfaatan *website* sebagai media promosi terkini. Terbukti *website* dapat mencakup seluruh kebutuhan promosi dengan jauh lebih baik dari cara terdahulu seperti penyebaran brosur dan pamflet serta penempelan poster dan juga penggunaan *website* jauh fleksibel baik untuk pengguna maupun penjual. Pada jurnal ini toko ves boutique akan menggunakan *website* sebagai media promosi sekaligus penjualan, *website* ini terbagi menjadi 2 halaman yaitu halaman admin dan halaman utama. Untuk halaman admin terdapat berbagai fungsional dari *website* yang tak dapat diakses oleh publik seperti form untuk produk, form kategori, dan form order. Sedangkan untuk publik atau pembeli akan langsung diarahkan ke halaman utama yang berisi tampilan produk dan deskripsi lengkap mengenai produk. Selain itu pada halaman utama para pembeli juga dapat langsung membeli produk ves boutique dari *website* melalui form pemesanan. Dengan adanya *website* ini proses jual beli jauh lebih fleksibel untuk konsumen karena bisa melihat dan memesan produk dimana saja tanpa harus pergi langsung ke toko ves boutique [4].

Penelitian dari jurnal "Sistem Informasi Pengelolaan Manajemen Atlet pada Persatuan Sepak Bola Indonesia di Kabupaten Blora Berbasis Web Responsive" ditulis oleh Safitri, dkk. membahas tentang pemanfaatan serta penggunaan sistem informasi *website responsive* sebagai media pengelolaan manajemen atlet Persatuan Sepak Bola Indonesia Kabupaten Blora (PERSIKABA), Sistem yang digunakan oleh PERSIKABA masih dilakukan

secara manual seperti pendaftaran yang masih dilakukan secara langsung, pengelolaan data dokumen yang masih manual, presensi yang dilakukan dengan cara di catat, dan perkembangan pemain yang sulit di pantau oleh pelatih. Pembangunan sistem informasi *website responsive* ini berguna untuk mempermudah PERSIKABA dalam melakukan sistem manajemen pada organisasinya dengan sistem yang dilakukan dengan lebih efektif serta efisien dalam mengelola data pemain, membantu pelatih melihat perkembangan pemain melalui sistem informasi, serta sistem presensi yang disertai dengan QR sehingga proses presensi jauh lebih simpel dan juga meminimalisir terjadinya kecurangan saat melakukan presensi [5].

Penelitian dari jurnal "Sistem Informasi UKM Futsal STM IKMI Cirebon Berbasis WEB Menggunakan Metode Waterfall" yang ditulis oleh Baihaqi, dkk. membahas tentang pembangunan sistem informasi berbasis *website* sebagai media manajemen administrasi dan informasi Unit Kegiatan Mahasiswa Futsal STM IKMI Cirebon. Sistem administrasi yang dilakukan oleh UKM Futsal di STM IKMI masih menggunakan cara manual serta pemberian informasi mengenai kegiatan yang akan dilakukan masih menggunakan metode pembicaraan langsung dari mulut ke mulut, sehingga penyebaran informasi mengenai kegiatan menjadi tidak efektif dan tidak menyebar rata keseluruh mahasiswa STM IKMI Cirebon. Dengan adanya *website* ini dapat mempermudah pengurus UKM Futsal STM IKMI dalam melakukan proses administrasi menjadi lebih terstruktur, efisien, efektif, dan fleksibel karena terdapat media yang dapat mengakomodir semua keperluan proses administrasi yang dilakukan secara sistem dan online. Selain itu *website* ini dapat membantu para pengurus sebagai media informasi yang terpusat, sehingga jika ada informasi mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan oleh UKM Futsal STM IKMI seluruh mahasiswa dapat mengakses langsung *website* yang sudah dibuat, sehingga informasi mengenai kegiatan akan tersebar jauh lebih merata dari cara yang sebelumnya [6].

Penelitian yang dilakukan oleh Surengana, dkk. dengan judul "Sistem Informasi Manajemen Ruang Program Studi Teknik Informatika

Menggunakan Framework Laravel" bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi manajemen ruangan berbasis web yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan di Program Studi Teknik Informatika. Sistem ini dikembangkan dengan menggunakan model waterfall, yang memungkinkan proses pengembangan perangkat lunak dilakukan secara bertahap dan terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi manajemen ruangan ini dapat memenuhi kebutuhan Program Studi Teknik Informatika berdasarkan analisis kebutuhan dan kinerja instansi. Implementasi sistem ini berjalan dengan baik, yang terlihat dari keberhasilan pelatihan kepada pegawai dalam mengoperasikan sistem tersebut, sehingga kegiatan manajemen ruangan menjadi lebih terorganisir dan efisien [7].

**Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Terdahulu**

<b>Pembanding</b>	<b>Ari Waluyo, El Vionna Laellyn Nurul Fatich</b>	<b>Firmansyah et al</b>	<b>Penda Sudarto Hasugian</b>	<b>Dyah Nurul Safitri, Arif Setiawan, Syafiul Muzid</b>	<b>Achmad Baihaqi, Nana Suarna, Dita Amalia Rizki</b>	<b>Fuad Fadlila Surenggana, Fitri Bimantoro, Rival Biasrori</b>	<b>Willy Christian Chia</b>
<b>Tahun Penelitian</b>	2020	2023	2020	2022	2022	2021	-
<b>Metode Pengembangan</b>	Metode <i>System Development Life Circle</i>	Metode <i>System Development Life Circle</i>	Metode Dasar Penyusunan Rancangan Penelitian	Metode <i>System Development Life Circle</i>	Metode <i>Waterfall</i>	Metode <i>Waterfall</i>	Metode <i>Waterfall</i>
<b>Fitur Manajemen Pengguna</b>	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
<b>Fitur Penampilan Media/Konten</b>	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
<b>Fitur Unggah Foto</b>	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya

<b>Bahasa Pemrograman</b>	PHP	PHP	PHP	PHP	PHP	PHP	PHP
<b>Basis Data</b>	MySQL	MySQL	MySQL	MySQL	MySQL	MySQL	MySQL

\* Penelitian yang dilakukan oleh penulis

Berdasarkan tabel dari 2.1 dapat dirangkum bahwa Penelitian yang dilakukan oleh penulis berfokus pada pembangunan Sistem Informasi Manajemen berbasis *web* untuk klub pembinaan AGEN BASKETBALL di Kabupaten Sanggau. Penelitian ini memiliki tujuan spesifik untuk membantu pengelolaan sistem pengguna dan kegiatan pembinaan basket, berbeda dengan penelitian lainnya yang lebih beragam, seperti sistem informasi untuk Dinas Pendidikan, UKM (e-Sport dan Futsal), promosi produk, dan manajemen ruang.

Dari sisi metode pengembangan, penelitian ini menggunakan metode *Waterfall*, yang sama dengan beberapa penelitian lain, seperti sistem informasi UKM Futsal dan manajemen ruangan. Namun, sebagian besar penelitian lain menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC), yang lebih luas dan bersifat iteratif.

Fitur manajemen pengguna yang diterapkan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang semuanya juga mengimplementasikan fitur ini. Namun, terdapat perbedaan dalam fitur penampilan media atau konten. Penelitian penulis mengandung fitur penampilan media, sementara penelitian lain seperti pengelolaan atlet dan UKM Futsal tidak memiliki fitur ini. Selain itu, penelitian ini juga menyediakan fitur unggah foto, yang tidak selalu ditemukan dalam penelitian lain, misalnya pada penelitian tentang UKM Futsal.

Untuk bahasa pemrograman dan basis data, penelitian ini menggunakan PHP dan MySQL, sama seperti penelitian lainnya. Meskipun demikian, fokus penelitian yang berbeda membuat tujuan akhir setiap proyek menjadi sangat spesifik. Penelitian penulis lebih berfokus pada pengelolaan klub olahraga, sementara penelitian lain lebih berfokus pada aspek pendidikan, promosi bisnis, dan pengelolaan ruang.

Secara keseluruhan, penelitian penulis lebih berfokus dalam penerapannya untuk bidang pembinaan klub olahraga, dengan fitur yang lebih unggul dalam manajemen pengelolaan data dan penampilan media serta

pengunggahan foto, yang mungkin tidak ditemukan di penelitian lain yang lebih berorientasi pada bidang pendidikan dan bisnis.

