**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

Dasar pemikiran yang dibuat penulis adalah mengacu pada penelitian yang terkait sebelumnya, antara lain :

Antony Sanjaya dan Doro Edi, 2017. Penelitiannya yang berjudul “*Website* Adopsi dan Sponsorship Anak Panti Asuhan” dalam penelitiannya menggunakan metode observasi dan studi pustaka. Pada tahap implementasi aplikasi menggunakan bahasa pemrograman *VB.NET* dan *database SQL Server*. Pada tahap perancangannya adalah membuat *flowchart* pada proses mensponsori anak, *flowchart* proses mengadopsi anak, *ERD Diagram, DFD* Diagram level 1 dan level 0, perancangan struktur menu dan perancangan antar muka (*User Interface).* Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi berbasis website yang dapat memberikan informasi kepada calon orang tua asuh tentang cara mengadopsi tindakan dan membantu anggota jika mereka menginginkan anak-anak di panti asuhan. Situs web ini juga bertujuan memfasilitasi pihak orang tua asuh maupun Panti Asuhan dalam mendata seluruh tahapan yang harus dilakukan untuk melakukan proses adopsi maupun sponsorship anak pada Panti Asuhan tersebut [6].

Lukman Hakim dan Tiara Vida, 2017. Penelitiannya yang berjudul “Sistem Informasi Promosi dan Pemasangan Jasa Iklan Berbayar Berbasis *Web Mobile*” dalam penelitiannya menggunakan metode pengumpulan data, dengan cara melakukan pengamatan langsung pada tempat penelitian (Observasi), melakukan wawancara langsung dengan narasumber dan mendokumentasikan hasilnya. Hasil penelitian menunjukan bahwa berhasil membuat suatu sitem informasi promosi dan pemasangan jasa iklan berbayar berbasis *web mobile*. Dalam sistem ini terdapat halaman khusus untuk admin dan halaman umum untuk pelanggan. Dapat di simpulkan bahwa dengan adanya *website mobile* pemasangan iklan ini dapat dilakukan transaksi secara online tanpa harus datang langsung ke Radio Citra Atlas Lubuklinggau. Dalam pengolahan data acara maupun data iklan tidak lagi bersifat konvensional sehingga tidak memerlukan waktu yang lama [7].

M.Nizar Mubarok dan Myra Dwi R, 2017. Penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Reservasi Tempat Event Berbasis *Web* di Orchid Forest Cikole” dalam penelitiannya menggunakan metode prototype dan menggunakan alat bantu UML Diagram yang di antaranya *usecase,* *scenario diagram, sequence diagram,* serta perancangan basis data yang menggunakan class diagram dan *object diagram*. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah proses reservasi tempat bagi pihak perusahaan seperti dalam proses promosi yang bisa menjangkau cakupan luas, reservasi yang lebih mudah tanpa harus datang ke tempat. Pembayaran dilakukan via transfer, dan jadwal *event* yang ada bisa di lihat oleh penyewa acara langsung [8].

Castaka Agus Sugianto dan Igna Aulia, 2017. Melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Kerjasama Berbasis *Website* pada Seamolec”. dalam penelitiannya menggunakan metode *watterfall* dimana metode ini melakukan pendekatan yang sistematis dan berurutan pada pengembangan perangkat lunak. Pada tahap perancangannya yaitu menganalisis lebih dahulu sehingga mendapat hal-hal yang diperlukan untuk sitem *design* untuk sistem informasi seperti merancang *database* dengan *MySql* dan merancang *user interface* untuk pengguna, *codding* untuk perancangan pemrograman dan bahasa yang digunakan adalah *PHP.* Untuk rancangan insfrastruktur yang diperlukan adalah *diagram korteks*, dan *data flow diagram (DFD),* penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *website.* Salah satunya yaitu untuk membantu dalam penyusunan dokumen pernyataan kerjasama antara pihak penyelenggara yang terlibat dalam pengajuan kerjasama bisa dilihat dari hasil pengujian user [9].

Fitri Maharani dan Ula Defana, 2015. Melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Pencarian Lokasi Kuliner di Kota Malang dengan *Location Based Service*”. Dalam penelitiannya, penulis menggunakan *metode observasi* dan studi pustaka dan dilanjut dengan mengkonsep sistem dengan merancang seperti membuat desain *arsitekstur* sistem adalah sebuah sistem yang terpasang pada perangkat, *Work Breakdown Strukture (WBS)* adalah suatu metode pengorganisasian proyek menjadi *strukture* pelaporan, *usecase diagram* adalah rangkaian yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan oleh aktor, *flowchart* berdasarkan *radius, flowchart* menampilkan rute dengan *Google Maps Api*, dan untuk hasil penelitiannya, penulis membuat sistem untuk user supaya memberikan informasi pencarian kuliner secara cepat dan tepat [10].