

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini mengkaji sebuah informasi dan melakukan penelitian sebagai bahan perbandingan, dengan cara melihat kekurangan dan kelebihan yang sudah dibuat dengan penelitian tersebut.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Citra Noviyasari dan Andi Suupriadi yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Tas (STUDI KASUS: CV. PENGRAJIN TAS JHONI THAM) ini. Berdasarkan penelitian tersebut pada CV. Pengrajin Tas Jhoni Tham menggunakan alat bantu UML untuk mengatasi masalah yang ada pada CV. Pengrajin Tas Jhoni Tham

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Citra Noviyasari dan Andi Suupriadi adalah melakukan perancangan sistem informasi penjualan untuk memudahkan Ketika melakukan pemesanan, penjualan hingga melakukan transaksi. Sedangkan perbedaannya dari penelitian tersebut CV. Pengrajin membuat sebuah sistem bukan untuk proses penjualan saja tetapi untuk pencatatan stok barang dan pengiriman barang juga. Namun pada PT. Prima Land hanya fokus pada bagian produksi saja.[3]

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Aji Sultan faqih dan Agung Deni Wahyudi yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website (Studi Kasus: Matchmaker)” ini. Berdasarkan penelitian tersebut pada toko Matchmaker. Pada proses pembuatan sistem penjualan berbasis website untuk meningkatkan kegiatan pemasaran dan penjualan barang menjadi lebih efektif

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Aji Sultan Fawih dan Agung Deni Wahyudi adalah membuat sistem penjualan berbasis website ini dengan memakai Bahasa pemrograman PHP dan juga memakai database MySQL. Sedangkan perbedaannya pada penelitian tersebut toko matchmaker membuat sebuah sistem menggunakan Extreme Programming (XP). Namun pada PT Prima Land tidak memakai Extreme Programming (XP).[4]

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Heru Purwanto, Achmad Sumbaryadi, dan Sarmadi yang berjudul “E-CRM Berbasis Website Pada Sistem Informasi Penjualan Furniture” ini, berdasarkan penelitian tersebut pada PT Karya Satya Utama Internasional menginginkan suatu sistem informasi penjualan berbasis website untuk memudahkan bertransaksi secara online kapanpun dan dimanapun tanpa konsumen harus keluar rumah.

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Heru Purwanto, Achmad Sumbaryadi, dan Sarmadi adalah membuat suatu sistem informasi penjualan berbasis website untuk mendapatkan pelanggan sebanyak mungkin. Sedangkan perbedaannya pada PT Karya Utama Internasional ini memakai metode *Customer Relationship management* (CRM), Di PT Prima Land tidak menggunakan metode *Customer Relationship Management* (CRM).[5]

2.2 Konsep Dasar

2.2.1 Pengertian Perancangan

Perancangan merupakan sebuah tahapan dalam menentukan suatu proses dan data yang diperlukan dalam pembuatan suatu sistem baru, pada tahapan perancangan ini sangat memiliki manfaat bagi programmer karena sebagai gambaran atau pedoman dalam proses pembuatan yang mencakup *hardware*, *software*, database dan aplikasi.

Menurut Soetam Rizky perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan

deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. [6]

Menurut Sommerville dalam buku Agus Mulyanto yang dimaksud dengan proses perancangan adalah segala sesuatu yang bisa melibatkan pengembangan beberapa model sistem pada tingkat abstraksi yang berbeda-beda. [7]

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah suatu tahapan yang dilakukan setelah analisis sistem yang memiliki tujuan untuk menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan programmer selama tahap analisis.

2.2.2 Pengertian Sistem

Sistem adalah sekumpulan komponen yang terdiri dari beberapa kegiatan suatu prosedur atau juga began pengolahan yang bertujuan untuk mencapai satu tujuan tertentu dan juga bisa mengoperasikan data atau barang pada waktu tertentu yang bisa menghasilkan sebuah informasi,energi hingga barang. [8]

2.2.3 Pengertian Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan adalah sebuah prosedur yang bertujuan untuk mencatat sebuah dokumen dokumen dimulai dari proses barang yang akan di order oleh konsumen hingga selesainya proses transaksi dilakukan.[9]

2.2.4 Pengertian Media Pemasaran

Media pemasaran adalah suatu promosi yang digunakan untuk memasarkan barang barang yang ingin diperjual belikan oleh suatu kelompok pebisnis, ada beberapa media pemasran contohnya melalui televisi, berita, radio bahkan ada juga pebisnis yang memasarkannya melalui banner

2.2.5 Produk

Produk adalah sesuatu barang yang ditawarkan oleh suatu kelompok pebisnis kepada konsumen untuk digunakan atau di konsumsi oleh masyarakat sebagai kebutuhan atau keinginan yang diperlukan. [10]

2.3 Website

Website merupakan Kumpulan halaman yang akan menampilkan sebuah informasi seperti data, gambar bahkan ada juga yang berbentuk video, dari semuanya bahkan bisa digabung baik yang bersifat statis maupun bersifat dinamis yang terbentuk satu rangkaian bangunan yang saling terikat satu sama lain Dimana masing masing bisa di hubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink. [11]

2.4 Bahasa Pemrograman

2.4.1 HyperText Markup Language (HTML)

HyperText Markup Language atau biasa disingkat dengan HTML adalah salah satu Bahasa pemrograman standar yang biasa digunakan untuk membuat sebuah tampilan website, dengan menggunakan HTML bisa mendirikan sebuah halaman website atau tampilan website yang diinginkan dengan coding yang sudah dibuatnya. [12]

2.4.2 HyperText Preprocessor (PHP)

PHP adalah salah satu Bahasa pemrograman open source yang biasa digunakan membangun sebuah aplikasi web yang sangat dinamis dan juga interaktif. Php juga bisa dijalankan pada sebuah server web dan bisa di kombinasikan dengan beberapa Bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, dan juga JavaScript untuk membuat tampilan web yang dinamis.

2.5 XAMPP

Xampp adalah salah satu perangkat lunak yang bebas, yang mendukung banyak sistem operasi. Fungsi dari xampp adalah sebagai server yang biasa disebut dengan (localhost), beberapa program yang dimaksud adalah : program Apache HTTP Server, MySQL database, Hypertext PreProcessor (PHP), dan yang terakhir adalah Practical Extraction And Reporting Language (PERL). Program ini juga tersedia dalam General Public License (GNU) dan juga bebas, salah satu server web yang mudah digunakan dan dapat melayani sebuah tampilan halaman web yang sangat dinamis[13]

2.6 Konsep Dasar UML (Unified Modeling Language)

Menurut (Mamed Rofendy Manalu, 2015) “Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak (Software)”. [12]

Menurut (Suendri, 2018) “*Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun dokumen arsitektur perangkat lunak (*Software*)”. [15]

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Unified Modeling Language (UML)* yaitu sebuah bahasa yang digunakan untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan membuat dokumen dari arsitektur perangkat lunak (*Software*).

2.7 Tujuan UML (Unified Modeling Language)

Menurut EF Wati dan AA Kusumo dalam Jurnal Informatika Vol.5 No.1 (2016:25), “Tujuan penggunaan *UML* antara lain yaitu memberikan model yang siap pakai, bahasa pemodelan

visual yang ekspresif untuk mengembangkan sistem dan dapat saling menukar model dengan mudah dan dimengerti secara umum”. [16]

Memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahasa pemrograman dan proses rekayasa.

Menyatukan praktek-praktek terbaik yang terdapat dalam pemodelan.

2.8 Tipe – tipe Diagram UML (Unified Modeling Language)

1. Use Case Diagram

2. Activity Diagram

Dalam *Activity Diagram* menggunakan Notasi sebagai berikut :

1. Activity
2. Transaction
3. Decision
4. Synchronization Bars
5. Activity Diagram
6. Sequence Diagram

3. Class Diagram