

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu bertujuan untuk memperoleh sebuah bahan perbandingan atau acuan tertentu. Hal ini bertujuan untuk dapat menghindari kesamaan dengan penelitian ini. Maka dari itu beberapa kajian pustaka berikut dilampirkan untuk dapat mengetahui hasil penelitian terdahulu:

1. Hasil Penelitian Iyan Gustiana, M.Kom

Penelitian Iyan Gustiana, M.Kom (2013), berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Online* Pada PT. *Ochikawa Headwears Project*”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif yakni dengan melakukan pengamatan langsung terhadap sistem transaksi online yang sudah ada di internet, serta melakukan studi pustaka dengan memperoleh data melalui buku-buku literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi bagi penulis [4].

Sehingga pada hasilnya perancangan ini diterapkan sistem penjualan yang menyediakan informasi yang komprehensif kepada calon pembeli dan pengunjung mengenai berbagai jenis topi jaring yang tersedia. Setiap topi jaring ditampilkan di *website* dengan gambar yang jelas dan deskripsi detail, mencakup bahan, ukuran, warna, dan fitur khusus lainnya. Dengan demikian, pengunjung

dapat dengan mudah membandingkan produk dan membuat keputusan pembelian yang tepat berdasarkan informasi yang akurat dan lengkap.

Untuk mempromosikan dan lebih memperkenalkan perusahaan kepada semua kalangan masyarakat, berbagai strategi pemasaran dapat diimplementasikan untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan penjualan. Dengan menggabungkan strategi-strategi pemasaran yang sesuai dapat menarik lebih banyak calon pembeli dan pada akhirnya meningkatkan penjualan. Dengan demikian, pengalaman berbelanja menjadi lebih nyaman, cepat, dan efisien.

Penelitian ini memiliki kesamaan yang terletak pada perancangan sistem penjualan yang menyediakan informasi kepada calon pembeli. Persamaan lainnya terletak pada kemudahan pembeli untuk melakukan pemesanan produk secara langsung. Dan juga dapat memperluas jangkauan pemasaran perusahaan untuk meningkatkan penjualan produk. Sementara perbedaannya terletak pada solusi yang ditawarkan berupa sistem pemasaran dan pemesanan saja. Sedangkan dalam penelitian ini akan dibahas mengenai pemesanan, pengiriman sampai pencatatan laporan.

## 2. Hasil Penelitian Fauyhi Eko Nugroho

Penelitian Fauyhi Eko Nugroho (2016), berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Online* Studi Kasus Tokoku”. penelitian ini melibatkan pengamatan langsung dan wawancara untuk mengumpulkan data primer dan sekunder. Tujuan penelitian adalah menganalisis peningkatan penjualan Tokoku melalui penerapan sistem informasi penjualan online. *E-*

*commerce* memanfaatkan teknologi internet untuk memfasilitasi pembelian dan penjualan barang dan jasa [5]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi penjualan online membantu Tokoku dalam meningkatkan penjualan dan efisiensi manajemen *inventory*.

Aplikasi ini dibuat sesuai dengan kebijakan dan permintaan perusahaan untuk mengelola sistem informasi penjualan mereka dengan lebih efektif. Aplikasi penjualan *sparepart* karet berbasis *web* ini dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja, karena mengurangi kemungkinan kesalahan dalam pengolahan data dan memudahkan pembuatan laporan. Dengan sistem ini, pencatatan dan pengelolaan data menjadi lebih terstruktur dan otomatis, sehingga menghemat waktu dan mengurangi beban kerja karyawan. Selain itu, pengolahan data berbasis *web* mempermudah akses dan pencarian data, sehingga mempercepat pengambilan keputusan oleh pimpinan. Data penjualan yang tersimpan dalam sistem dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas dan kemudahan bagi manajemen dalam memantau performa penjualan dan membuat strategi bisnis yang lebih tepat.

Tujuan penelitian diatas dengan penelitian ini memiliki kesamaan dari segi penerapan sistem informasi berbasis *website*, yaitu untuk menjawab masalah ketelitian dan keakuratan perhitungan dan pencatatan data pembeli. Aplikasi sistem informasi penjualan baju berbasis *web* ini memperlancar proses administrasi penjualan kapanpun diperlukan. Perbedaan signifikan terlihat pada tidak adanya solusi yang ditawarkan dari segi pengiriman,

berbeda dengan penelitian ini yang didalamnya membahas terkait pengiriman yang perlu terhubung dengan jasa pengiriman bersangkutan.

## **2.2. Konsep Dasar Sistem**

Sistem informasi berperan penting dalam organisasi untuk mengelola data dan informasi. Konsep dasar sistem informasi melibatkan komponen berbasis komputer yang dirancang untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola, dan mendistribusikan informasi guna mendukung proses perancangan sistem informasi [6]. Sistem ini mengubah masukan menjadi keluaran yang bermanfaat bagi organisasi, dengan tujuan mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan. Perancangan sistem informasi yang efektif mempertimbangkan kebutuhan spesifik organisasi dan menyelaraskan sistem dengan tujuan organisasi tersebut.

### **2.2.1. Definisi Sistem**

Sistem dapat dipahami sebagai sebuah entitas yang terdiri dari berbagai komponen dan elemen yang saling terkait dan terintegrasi. Komponen-komponen ini terorganisir dan berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan bersama yang telah ditetapkan [7].

Menurut Sutanto dalam Djahir dan Pratita berpendapat bahwa sistem merupakan sebuah kumpulan atau grup yang terdiri dari subsistem, bagian, atau komponen, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik. Komponen-komponen ini saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain, serta bekerja secara harmonis untuk mewujudkan satu tujuan tertentu [8].

Sistem dapat diartikan sebagai sekumpulan subsistem atau komponen yang saling bekerja sama. Kolaborasi antar komponen ini bertujuan untuk menghasilkan *output* atau hasil yang telah ditentukan sebelumnya [9].

### **2.2.2. Karakteristik Sistem**

Sistem terdiri dari mempunyai ciri-ciri karakteristik yang terdapat pada kumpulan elemen yang harus dimiliki sebuah sistem yaitu sebagai berikut:

1. Komponen (*component*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen sistem terdiri dari komponen yang berupa subsistem atau bagian-bagian dari sistem [7].

2. Batasan sistem (*boundary*)

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut [7].

3. Lingkungan luar sistem (*environment*)

Lingkungan luar sistem adalah diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan dapat bersifat menguntungkan dan merugikan yang harus tetap dijaga dan harus

dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem [7].

#### 4. Penghubung sistem (*interface*)

Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem lain. Keluaran (*output*) dari subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem lain melalui penghubung [7].

#### 5. Masukan sistem (*input*)

Masukan adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem, yang dapat berupa perawatan (*maintenance input*), dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan agar sistem dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran. Contoh dalam sistem *computer program* adalah *maintenance input* sedangkan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi [7].

#### 6. Keluaran sistem (*output*)

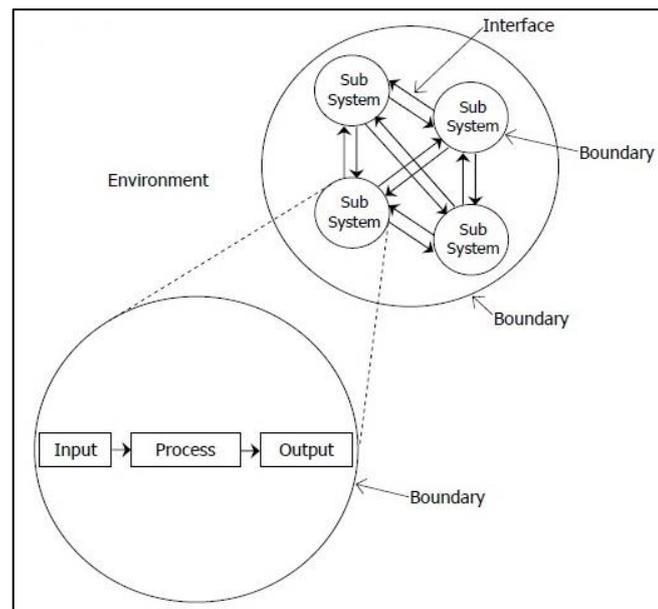
Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Contoh komputer menghasilkan panas yang merupakan sisa pembuangan, sedangkan informasi adalah keluaran yang dibutuhkan [7].

## 7. Pengolah sistem

Suatu sistem menjadi bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Sistem produksi akan mengolah bahan jadi, sistem akuntansi akan mengolah data menjadi laporan-laporan keuangan [7].

## 8. Sasaran sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Sasaran dari sistem sangat menentukan input yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem [7].



**Gambar 2.1. Konsep Sistem**

Sumber: Konsep dasar Sistem Informasi, *Repository* UNIKOM [8]

### 2.2.3. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat di klasifikasikan dalam beberapa sudut pandang [7]:

1. Klasifikasi sistem sebagai:

a. Sistem abstrak (*abstract system*)

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran-pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik.

b. Sistem fisik (*physical system*)

Sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai:

a. Sistem alamiah (*natural system*)

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia. Misalnya sistem perputaran bumi.

b. Sistem buatan manusia (*human made system*)

Sistem buatan manusia adalah sistem yang dibuat oleh manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin (*human machine system*).

3. Sistem diklasifikasikan sebagai:

a. Sistem tertentu (*deterministic system*)

Sistem tertentu adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi, sebagai keluaran sistem yang dapat diramalkan.

b. Sistem tak tentu (*probabilistic system*)

Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitik.

#### 4. Sistem diklasifikasikan sebagai:

##### a. Sistem tertutup (*close system*)

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak terpengaruh dan tidak berhubungan dengan lingkungan luar, sistem bekerja otomatis tanpa ada turut campur lingkungan luar. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, kenyataannya tidak ada hanya *relatively closed system*.

##### b. Sistem terbuka (*open system*)

Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima input dan output dari lingkungan luar atau subsistem lainnya. Karena sistem terbuka terpengaruh lingkungan luar maka harus mempunyai pengendali yang baik.

### 2.3. Aplikasi *Web*

#### 2.3.1. Pengertian Aplikasi *Web*

Menurut J. Simarmata, aplikasi *web* adalah sebuah sistem informasi yang mendukung interaksi pengguna melalui antarmuka berbasis *web* [9]. Fitur-fitur aplikasi *web* biasanya berupa data *persistence*, mendukung transaksi dan komposisi halaman web dinamis yang dapat di pertimbangkan hibridisasi, antara hypermedia dan sistem informasi. Menurut P. APJII, aplikasi *web* adalah aplikasi yang mempunyai arsitektur *three-tier* yang dijalankan pada *browser sebagai front end* [10]. Menurut V. N. Chan, aplikasi *web* atau yang biasa disebut *web application* ialah suatu *website* yang

membuat pengguna dapat mengakses internet melalui *software* dari berbagai komputer atau *device* yang terkoneksi dengan internet [11].

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *web* adalah sistem informasi yang memungkinkan interaksi pengguna dan berjalan di *browser* sebagai antarmuka depan. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengakses internet melalui perangkat lunak dari berbagai komputer atau perangkat yang terhubung dengan internet.

### **2.3.2. Karakteristik Aplikasi *Web***

Berikut karakteristik-karakteristik aplikasi *web* menurut Janner [9]:

1. Aplikasi *web* terus mengalami peningkatan dan pembaruan informasi yang dimasukkan dan disajikan. Tidak seperti perangkat lunak konvensional yang memiliki siklus hidup tetap dengan fase perencanaan dan revisi terpisah, aplikasi *web* berkembang secara berkelanjutan menyesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan yang selalu berubah.
2. Aplikasi *web* tidak terpisahkan dari kontennya, yang meliputi teks, grafis, citra, audio, dan video yang terintegrasi dengan pemrosesan bertahap.
3. Aplikasi *web* dirancang untuk digunakan oleh komunitas pengguna yang beragam, termasuk sejumlah besar pengguna anonim dengan berbagai kebutuhan, harapan, dan tingkat keahlian.
4. Sebagian besar sistem berbasis *web* adalah *content-driven* (*database-driven*). Pengembangannya melibatkan penciptaan dan manajemen

konten, serta penyediaan fasilitas untuk pembuatan dan pemeliharaan konten tersebut.

5. Sistem berbasis *web* umumnya membutuhkan tampilan dan nuansa yang menarik, mendukung kreativitas visual, dan menggabungkan multimedia dalam presentasi dan antarmukanya.
6. Aplikasi *web* seringkali memiliki jadwal pengembangan yang dipadatkan dengan tekanan waktu yang tinggi.
7. Kegagalan atau ketidakpuasan pengguna terhadap aplikasi *web* dapat memiliki dampak yang lebih signifikan dibandingkan dengan sistem IT konvensional.
8. Aplikasi *web* harus dapat beradaptasi dengan berbagai format dan perangkat tampilan, serta mendukung perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan dengan kecepatan akses yang beragam.
9. Keamanan dan privasi lebih penting dalam sistem berbasis *web* dibandingkan dengan perangkat lunak tradisional.
10. Pengembangan aplikasi *web* menunjukkan hubungan yang lebih erat antara seni dan ilmu dibandingkan dengan pengembangan perangkat lunak pada umumnya.

### **2.3.3. Jenis Aplikasi *Web***

Ada tiga jenis utama aplikasi *web* menurut Janner, yaitu [9]:

1. Aplikasi ini dikenal sebagai situs *e-commerce* yang menggunakan internet untuk berinteraksi dengan pelanggan. Pelanggan dapat memilih produk atau jasa yang ingin dibeli menggunakan keranjang belanja.

2. Aplikasi ini menggunakan *intranet* dalam perusahaan untuk keperluan internal. Salah satu contohnya adalah aplikasi untuk laporan akuntansi perusahaan.
3. Aplikasi ini dikenal sebagai situs bisnis ke bisnis (B2B) dan menggunakan *ekstranet*, yang merupakan perluasan dari intranet. *Ekstranet* memungkinkan perusahaan eksternal untuk bekerja dalam lingkungan yang dilindungi oleh kata sandi.

#### **2.3.4. Arsitektur Aplikasi Web**

Ada dua komponen dasar dalam arsitektur *web*, yaitu *browser web* dan *server web* [9]. *Browser web* menyediakan antarmuka grafis untuk pengguna dan bertanggung jawab atas komunikasi dengan *server web* dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Pengguna mengajukan permintaan layanan dengan mengklik tautan atau mengetik perintah di keyboard. *Browser web* menangkap perintah ini dan mengubahnya menjadi permintaan HTTP.
2. Browser kemudian mengirimkan permintaan yang baru saja dibuat ke *server web* dari penyedia konten. Ketika server menerima permintaan tersebut, permintaan itu akan diproses.
3. Setelah pemrosesan selesai, *server web* mengirimkan kembali respon ke *browser*.
4. Ketika *browser* menerima respon tersebut, *browser* menerjemahkannya ke dalam bentuk yang dapat dibaca oleh manusia.

## **2.4. Konsep Dasar Informasi**

Memahami konsep dasar informasi merupakan hal penting dalam merancang sistem informasi yang efektif. Untuk memastikan sistem informasi memiliki nilai yang tinggi dan mendukung pengambilan keputusan yang tepat, diperlukan informasi yang akurat dan relevan [12]. Penelitian dalam "*Journal of Information Systems*" menunjukkan bahwa informasi yang akurat adalah fondasi utama keberhasilan implementasi sistem informasi, karena meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas layanan.

### **2.4.1. Pengertian Informasi**

Pengertian Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sesuatu yang bisa dipahami dan memberikan manfaat bagi penerimanya. Data dan fakta adalah "bahan baku" informasi, tetapi tidak semuanya bisa diolah menjadi informasi [13].

Informasi atau keterangan adalah rangkaian kata, kalimat, gambar, atau tanda tulis lainnya yang mengandung buah pikiran maupun pengetahuan yang dapat digunakan oleh pemimpin dalam membuat keputusan yang tepat berdasarkan fakta [14].

### **2.4.2. Siklus informasi**

Data yang tidak diolah, masih data mentah dan data tersebut tidak akan berguna. Data tersebut akan berguna dan informatif jika diolah melalui model. Model yang digunakan untuk mengolah data disebut model pengolahan data atau lebih dikenal sebagai siklus pengolahan data [15].

Siklus informasi, atau dikenal juga sebagai siklus pengolahan data, memberikan gambaran tentang bagaimana data diolah menjadi informasi yang berguna bagi pengguna. Dalam siklus ini, informasi yang dihasilkan dapat digunakan untuk menghasilkan lebih banyak informasi, sehingga terjadi proses berkelanjutan dari pengolahan data menjadi informasi yang bermanfaat. Proses ini esensial dalam menghasilkan informasi yang dapat diandalkan dan relevan untuk kebutuhan pengguna [16].

### **2.4.3. Kualitas Informasi**

Kualitas informasi dari suatu informasi dapat dilihat dari 3 hal, yaitu keakuratan, relevan, dan ketepatan waktu. Ketiga hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

#### **1. Akurat**

Informasi yang disampaikan perlu bebas dari kesalahan dan tidak boleh menyesatkan bagi penerima informasi. Ketidakakuratan dalam informasi bisa terjadi jika data yang menjadi sumber informasi tersebut mengalami gangguan atau manipulasi selama proses pengiriman, yang bisa mengubah atau merusak konten asli dari informasi tersebut [17].

#### **2. Relevan**

Informasi harus berguna bagi penggunanya karena akan dimanfaatkan untuk membuat keputusan dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, kegunaan atau relevansi informasi bisa berbeda antara satu orang dengan orang lainnya [18].

### 3. Tepat waktu

Informasi yang diberikan harus tepat waktu kepada penerima karena informasi yang terlambat diterima bisa kehilangan nilai dan manfaatnya. Informasi yang sudah usang tidak lagi berharga. Oleh karena itu, pentingnya nilai informasi menyaratkan cepatnya pengumpulan, pengolahan, dan pengiriman informasi, yang memerlukan teknologi terkini. Hal ini penting karena informasi adalah dasar dalam pengambilan keputusan [19].

## **2.5. Konsep Dasar Sistem Informasi**

Sistem informasi merupakan sebuah koleksi dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer yang dioperasikan oleh manusia untuk mengelola data. Dalam konteks organisasi, sistem informasi berfungsi sebagai mekanisme yang menyajikan informasi yang dibutuhkan setiap waktu. Sistem ini bertanggung jawab untuk penyimpanan, modifikasi, pengambilan, pengolahan, dan pengiriman informasi, yang dilaksanakan melalui penggunaan sistem informasi atau alat-alat terkait lainnya [20].

### **2.5.1. Pengertian Sistem Informasi**

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang terintegrasi yang berfungsi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi. Tujuan utama dari sistem ini adalah untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi [21].

### 2.5.2. Komponen Sistem Informasi

Dalam suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen seperti:

1. Perangkat Keras (*hardware*)

Mencakup peranti-peranti fisik seperti komputer dan *printer*.

2. Perangkat Lunak (*software*)

Sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.

3. Prosedur

Sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.

4. Orang

Semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.

5. Basis data (*database*)

Sekumpulan tabel, hubungan, dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.

6. Jaringan komputer dan komunikasi data

Sistem penghubung yang memungkinkan sumber (resources) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai [22].

## **2.6. Pengertian Kasus yang Dianalisis**

### **2.6.1. Definisi Pemilik**

Pemilik adalah seseorang atau entitas yang memiliki atau mengendalikan sesuatu, seperti bisnis atau aset lainnya. Secara umum, seorang pemilik memiliki hak dan tanggung jawab atas apa yang mereka miliki, termasuk keputusan-keputusan yang berkaitan dengan penggunaan, pemeliharaan, dan disposisi dari apa yang dimiliki tersebut. Dalam konteks bisnis, pemilik sering kali adalah individu atau kelompok yang memiliki saham mayoritas dalam perusahaan atau memiliki otoritas tertinggi dalam pengelolaan bisnis [23].

### **2.6.2. Definisi Konsumen**

Konsumen adalah individu atau entitas yang menggunakan produk atau layanan untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan mereka. Dalam konteks ekonomi, konsumen merupakan salah satu dari dua kelompok utama dalam kegiatan ekonomi, yang lainnya adalah produsen. Konsumen memiliki peran penting dalam menentukan permintaan atas barang dan jasa di pasar [24]. Mereka dapat mempengaruhi pasar melalui keputusan pembelian mereka, seperti dalam memilih produk, menentukan harga yang mereka bersedia bayar, dan memberikan umpan balik terhadap produk atau layanan yang mereka gunakan. Dalam hukum perlindungan konsumen, konsumen sering kali diberikan hak-hak tertentu untuk memastikan bahwa mereka diperlakukan secara adil dan aman dalam transaksi ekonomi.

### **2.6.3. Definisi Produk**

Menurut Kotler dan Keller oleh Benyamin Molan (2007), produk adalah segala sesuatu yang ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, dimiliki, digunakan, atau dikonsumsi oleh konsumen, sehingga dapat memenuhi kebutuhan atau keinginan mereka. Produk ini bisa berupa barang fisik maupun jasa [25].

### **2.6.4. Definisi Penjualan**

Penjualan adalah pembelian suatu (barang atau jasa) dari satu pihak kepada pihak lainnya dengan mendapatkan ganti uang dari pihak tersebut. Penjualan merupakan sumber dari pendapatan perusahaan, semakin besar penjualan, semakin besar pula pendapatan yang diterima perusahaan.

### **2.6.5. Definisi Pemesanan**

Pemesanan adalah tindakan atau proses memesan atau mengatur sesuatu untuk dipesan di masa depan. Ini dapat mencakup memesan pakaian, barang atau layanan, seperti memesan tiket, memesan makanan di restoran atau memesan kamar di hotel.

Proses pemesanan biasanya melibatkan interaksi antara pembeli (atau pemesan) dan penjual atau penyedia layanan, di mana pembeli menentukan barang atau layanan yang mereka inginkan, memberikan informasi yang diperlukan, dan melakukan pembayaran jika diperlukan. Pemesanan juga dapat melibatkan pengaturan persyaratan dan ketentuan, seperti waktu pengiriman atau syarat pembatalan.

Pemesanan dapat juga dikatakan sebagai memesan, pesanan, maupun permintaan dengan pembelian jasa ataupun barang kepada penjual. Hal ini biasanya dilakukan pada saat transaksi jual beli. Langkah-langkah pemesanan yakni melakukan kontak secara langsung dengan penjual dan konsumen akan memesan barang yang ingin dibeli [26].

#### **2.6.6. Definisi Produksi**

Produksi adalah proses konversi input menjadi *output*, dengan tujuan untuk menghasilkan barang atau layanan yang memenuhi kebutuhan atau keinginan konsumen. Proses produksi melibatkan penggunaan sumber daya seperti tenaga kerja, bahan baku, mesin, dan teknologi untuk menciptakan nilai tambah pada *output*. Produksi dapat terjadi dalam berbagai konteks, termasuk dalam sektor manufaktur, pertanian, jasa, dan sektor lainnya.

#### **2.7. Metode By Order**

*By order* (berdasarkan pesanan) dalam artian memproduksi barang jika ada pesanan terlebih dahulu.

#### **2.8. Jaringan Komputer**

Jaringan komputer adalah jaringan yang memungkinkan antar komputer untuk saling berkomunikasi dengan bertukar data, perangkat lunak komputer sampai dengan aplikasi. Dengan adanya jaringan komputer ini menjadikan penggunaannya bisa berinteraksi atau berkomunikasi dengan pengguna lain.

### **2.8.1. Internet**

Internet adalah jaringan komunikasi *global* yang menghubungkan komputer dan jaringan komputer di seluruh dunia. Internet yang merupakan singkatan dari (*International Network*) ini memungkinkan kita berbagi informasi dan berkomunikasi dari mana saja dan dengan siapa saja.

### **2.8.2. Website**

*Website* adalah sekumpulan halaman *web* yang terkait secara elektronik dan dapat diakses melalui internet. Setiap halaman *web* dalam sebuah *website* dapat berisi teks, gambar, video, atau elemen-elemen multimedia lainnya yang dirancang untuk memberikan informasi, hiburan, atau layanan tertentu kepada pengunjungnya. *Website* dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti menyediakan informasi tentang suatu perusahaan atau organisasi.

## **2.9. PHP**

Menurut Glints, PHP adalah bahasa pemrograman yang banyak digunakan secara luas dan secara khusus sesuai untuk pengembangan *web*. Awalnya, PHP diartikan sebagai *Personal Home Page Tools* karena dipakai membangun *web* pribadi. Namun, perkembangan pesat membuatnya bertumbuh menjadi bahasa pemrograman *web* yang kuat.

## **2.10. HTML**

HTML adalah singkatan dari *Hyper Text Markup Language*. HTML merupakan bahasa (kode) yang digunakan untuk membuat halaman *web*. HTML

bukanlah bahasa prosedur seperti C, C++ atau *pascal*. HTML lebih kepada bahasa yang menetapkan corak paparan dokumen pada *browser*.

### **2.11. CSS**

CSS merupakan bahasa pemrograman yang khusus menangani tampilan tiap elemen di dalam dokumen HTML. Dengan memanfaatkan CSS, struktur kode HTML kita akan terlihat rapi dan terstruktur. CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, ukuran huruf warna pada teks, warna garis tabel, warna border, ketebalan border, dan masih banyak lagi.

### **2.12. Bootstrap.**

*Bootstrap* adalah *framework* HTML, CSS, dan *JavaScript* yang berfungsi untuk mendesain *website* responsive dengan cepat dan mudah.

### **2.13. MySQL**

Menurut Abdul Kadir, MySQL yaitu nama sebuah database server yang menangani akses *database* yang selalu dalam pernyataan SQL (*Structured Query Language*) yaitu suatu bahasa yang digunakan untuk mengakses *database relational*.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa MySQL atau *My Structured Query Language* yaitu perangkat lunak sistem untuk mengelola basis data atau *database*.

## 2.14. Perangkat lunak pendukung

Perangkat lunak (*software*) adalah alat yang dapat mendukung kerja perangkat keras (*hardware*). Tujuannya adalah untuk dapat memberikan instruksi yang dapat dipahami oleh perangkat keras komputer.

### 2.14.1. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas yang mendukung beberapa sistem operasi dan merupakan kompilasi dari beberapa program. XAMPP merupakan alat untuk mengirimkan paket perangkat lunak ke dalam paket. Dengan menginstal XAMPP, tidak perlu menginstal dan mengkonfigurasi *server web Apache*, PHP, dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstal dan mengkonfigurasinya secara otomatis. XAMPP merupakan salah satu paket *instalasi instan Apache*, PHP dan MySQL yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut.

### 2.14.2. Visual Studio Code

*Visual Studio Code (VSCode)* adalah perangkat lunak pengeditan kode sumber Microsoft untuk *Linux*, macOS, dan *Windows*. *Visual Studio Code* menyediakan fitur seperti penyorotan sintaks, penyelesaian kode, pengutipan kode, pemfaktoran ulang kode, *default*, dan Git. *Visual Studio Code* adalah penyunting kode yang tersedia untuk beberapa bahasa pemrograman, termasuk *Java*, *JavaScript*, *Go*, *Node.js*, *Python*, dan *C++*.

### 2.14.3. Google Chrome

*Google Chrome* adalah sebuah aplikasi peramban yang digunakan untuk menjelajah dunia maya seperti halnya *Firefox*, *Opera* ataupun

*Microsoft Edge*. Jika *Firefox* dikembangkan oleh *Mozilla*, *Google Chrome* dibuat dan dirancang oleh *Google*, perusahaan internet terbesar di dunia yang juga mempunyai *Android*.

*Proyek opensource* yang digunakan oleh *Google* disebut *Chromium*, menggunakan mesin *rendering Webkit* sampai dengan versi 27 dan dirancang untuk bekerja dengan kecepatan di atas rata-rata namun tetap ringan dijalankan di perangkat *desktop* dan *mobile*.