

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Hal yang sangat penting dalam peneliti saat ini adalah dasar atau landasan teori-teori dari hasil penelitian sebelumnya atau penelitian terdahulu dan hasil dari penelitian terdahulu tersebut dapat dijadikan sebagai data pendukung. Data yang digunakan oleh peneliti sebagai data pendukung harus memiliki kaitan dengan permasalahan yang dibahas oleh peneliti saat ini. Penelitian ini didasarkan pada penelitian terdahulu dengan topik yang sama Adapun penelitian terdahulu untuk menjadi rujukan metodologi penelitian ini sebagai berikut:

Penelitian Terdahulu

1. “Perancangan Aplikasi Toko Online Al-Ihsan Beerbasis PHP & MYSQL”

Penelitian ini dilakukan oleh Much Irsyad Affandi dan Hudan Eka Rosyadi. Aplikasi toko online di toko Al-Ihsaan yang menjual produk fashion muslim. Dalam melakukan kegiatannya, Grosir Toko Baju AL-Ikhsan menggunakan media penyampaian informasi yang sederhana sehingga untuk pemasaran produk dan layanannya masih belum maksimal. Proses pemesanan yang masih manual dan juga pembuatan laporan yang belum terkomputerisasi sehingga kurang hemat dan cepat. Dengan masalah yang dihadapi oleh Grosir Toko Baju AL-Ikhsan, maka dibutuhkan sebuah sistem informasipenjualan berbasis web, hal ini sangatlah penting karena dengan adanya sebuah sistem ini akan dapat mengatasi kendala yang ada. Dapat disimpulkan bahwa perbedaan dalam penelitian sebelumnya dan

sekarang yaitu hanya pemesanan saja sedangkan penelitian yang sekarang adalah adanya pemesanan dan penjualan, penyetokan barang, dan promosi.

2. “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Toko Berbasis Web Dengan Metode Waterfall (Studi Kasus: Toko Usaha Baru)”

Penelitian ini dilakukan oleh Rama Maulana dan Yono Cahyono. Aplikasi toko online di Toko Usaha Baru menjual berbagai macam peralatan rumah tangga dan perkakas, mulai dari kebutuhan rumah tangga hingga alat-alat kelistrikan. Toko Usaha Baru merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang perdagangan, masalah yang ada pada toko Toko Usaha Baru adalah sistem penjualan yang dilakukan masih kurang efisien. Hal ini dikarenakan pengolahan data sistem penjualan masih menggunakan sistem konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah sistem untuk mencatat setiap transaksi. Selain itu melalui aplikasi ini juga dapat mencatat laporan penjualan harian maupun bulanan, sehingga pemilik toko bisa mendapatkan gambaran laba/rugi. Dan dengan dibuatnya sistem informasi ini, dapat mempermudah dan meminimalisir kesalahan yang terjadi dalam proses transaksi. Dapat disimpulkan bahwa perbedaan dalam penelitian sebelumnya dan sekarang yaitu proses pemesanan, proses pembayaran, dan pembuatan laporan saja sedangkan penelitian sekarang adalah pemesanan dan penjualan, penyetokan barang, dan promosi. Metode yang dipakai penelitian sebelumnya yaitu memakai metode waterfall sedangkan penelitian sekarang memakai metode prototype.

3. “Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi Dan Penjualan Pada Toko Ruminansia Berbasis Web”

Penelitian ini dilakukan oleh Harkamsyah Andrianof. Aplikasi toko online di Toko Ruminansia menjual produk pakan ternak khusus ayam, vaksin, vitamin untuk ayam dan bibit ayam. Selama ini kegiatan pemasaran atau promosi hanya berupa papan reklame yang hanya

memungkinkan sekitar area Sahabat ternak berdiri saja yang mengetahuinya, Pencatatan transaksi pun masih menggunakan Microsoft excel. Dengan Teknologi internet sebuah informasi bisa tersebar luas, dapat diakses oleh semua orang dan tidak terbatas oleh waktu dan tak tersekat oleh batas wilayah, hal ini akan mempermudah Sahabat ternak dalam menyampaikan informasi secara online. Dengan adanya media promosi dan penjualan berbasis website ini diharapkan dapat membantu melakukan promosi dan pemesanan secara online. Dapat disimpulkan bahwa perbedaan dalam penelitian sebelumnya dan sekarang yaitu hanya pemesanan dan promosi saja sedangkan penelitian sekarang adalah pemesanan dan penjualan, penyetokan barang, dan promosi.

4. “Aplikasi Toko Online Berbasis Website (Penjualan Sparepart Motor) pada Toko Putra Sukses Persada Surabaya”

Penelitian ini dilakukan oleh Audita Taufiqurrahman, Muhammad Aditya Kushardiawan, Moch Faiz Fadli, Rahmi Rizkiana Putri. Aplikasi toko online di Toko Putra Sukses menjual produk otomotif berupa sparepart Motor. penelitian ini digunakan untuk menawarkan produk-produk yang dijualbelikan berbasis web yang dapat memberi solusi dan sarana alternatif kepada konsumen untuk menyediakan informasi produk dan menangani pembelian secara online. Selain itu, juga membantu pemilik toko untuk mempromosikan produknya dan mempermudah dalam pengelolaan toko yang dimiliki. Dapat disimpulkan bahwa perbedaan dalam penelitian sebelumnya dan sekarang yaitu hanya pengelolaan produk, penjualan, dan pengiriman sedangkan penelitian sekarang adalah pemesanan dan penjualan, penyetokan barang, dan promosi. Metode yang dipakai penelitian sebelumnya yaitu menggunakan metode waterfall sedangkan penelitian sekarang memakai metode prototype.

2.1. Landasan Teori

2.2.1. Sistem

Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem terdiri dari input, proses, dan output. Input adalah masukan yang diterima oleh sistem, proses adalah aktivitas yang dilakukan oleh sistem untuk mengolah input, dan output adalah hasil yang dihasilkan oleh sistem setelah proses dilakukan.[3]

2.2.2. Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah dan memiliki arti atau makna tertentu. Informasi dapat digunakan untuk membuat keputusan atau mengambil tindakan. Informasi dapat diperoleh dari berbagai sumber, seperti manusia, dokumen, atau sistem informasi.[3]

2.2.3. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sistem yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi. Sistem informasi terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, data, prosedur, dan orang-orang yang terlibat dalam penggunaan sistem. Sistem informasi dapat digunakan untuk memfasilitasi pengambilan keputusan, mengelola operasi bisnis, dan meningkatkan efisiensi dan efektivitas organisasi.[3]

2.2.4. Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan suatu proses dimana penjual memenuhi segala kebutuhan dan keinginan pembeli guna mencapai keuntungan yang berkesinambungan dan menguntungkan baik bagi penjual maupun pembeli. Pendapatan juga merupakan hasil yang diperoleh sebagai imbalan atas layanan yang diberikan dengan melakukan transaksi komersial di dunia bisnis.

2.2.5. Pengertian Pengelolaan Stok

Pengelolaan stok, atau manajemen persediaan, adalah proses pengawasan, pengaturan, dan pengendalian barang atau produk yang dimiliki oleh sebuah organisasi atau perusahaan.

Tujuan utama dari pengelolaan stok adalah memastikan bahwa jumlah barang yang tersedia selalu cukup untuk memenuhi permintaan tanpa menimbulkan kelebihan yang dapat menyebabkan biaya penyimpanan yang tidak perlu atau kerugian akibat barang kadaluarsa atau rusak.

Beberapa elemen kunci dalam pengelolaan stok meliputi:

- Perencanaan Stok: Menentukan jumlah dan jenis barang yang harus tersedia berdasarkan perkiraan permintaan, musim, dan tren pasar.
- Pembelian: Mengelola proses pengadaan barang dari pemasok dengan mempertimbangkan harga, kualitas, dan waktu pengiriman.
- Penyimpanan: Menyusun dan mengelola barang di gudang atau lokasi penyimpanan dengan cara yang efisien dan aman untuk memudahkan akses dan meminimalkan kerusakan.
- Pengendalian Stok: Melacak dan memantau persediaan melalui sistem inventaris untuk mengetahui jumlah stok secara real-time, serta melakukan penyesuaian bila terjadi perbedaan antara catatan dan stok fisik.
- Pemeliharaan Kualitas: Memastikan barang-barang yang disimpan tetap dalam kondisi baik selama masa penyimpanan.
- Distribusi: Mengatur pengiriman barang kepada pelanggan atau ke lokasi lain sesuai kebutuhan, dengan memastikan proses yang tepat waktu dan efisien.

2.2.6. Pengertian Promosi

Promosi adalah serangkaian aktivitas komunikasi yang dilakukan oleh perusahaan atau organisasi untuk memperkenalkan, mempengaruhi, dan mendorong konsumen atau target pasar untuk membeli produk atau layanan yang ditawarkan. Tujuan utama dari promosi adalah untuk

meningkatkan kesadaran, menciptakan minat, mendorong keinginan, dan akhirnya memicu tindakan pembelian dari konsumen.

Promosi dapat dilakukan melalui berbagai metode dan media, termasuk iklan, penjualan langsung, promosi penjualan (seperti diskon dan kupon), hubungan masyarakat (PR), pemasaran digital, serta sponsorship atau acara tertentu. Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri, dan sering kali kombinasi dari beberapa metode digunakan untuk mencapai hasil yang lebih efektif.

Secara umum, promosi meliputi beberapa elemen utama:

- Iklan: Penyampaian pesan tentang produk atau layanan melalui media massa seperti televisi, radio, majalah, surat kabar, dan internet.
- Penjualan langsung: Interaksi langsung antara penjual dan calon pembeli dengan tujuan untuk menjual produk atau layanan.
- Promosi penjualan: Insentif sementara untuk mendorong pembelian, seperti diskon, kupon, sampel gratis, atau kontes.
- Hubungan masyarakat (PR): Upaya untuk membangun dan mempertahankan citra positif perusahaan atau produk di mata publik.
- Pemasaran digital: Penggunaan platform digital seperti media sosial, email, dan mesin pencari untuk mencapai dan berinteraksi dengan konsumen.

2.2.7. HTML

HTML merupakan singkatan dari hypertext markup language adalah bahasa yang digunakan untuk membuat tampilan web. Suatu halaman website yang terlihat indah dengan

berbagai gambar, tulisan, suara/lagu, video, dan sebagainya, sebenarnya merupakan kumpulan dari kode-kode program HTML.[3]

2.2.8. CSS (Cascading Style Sheet)

CSS adalah perintah-perintah atau aturan-aturan yang digunakan untuk mengatur bagaimana elemen HTML dapat ditampilkan. CSS membuat tampilan HTML menjadi lebih menarik.[4]

2.2.9. Javascript

Javascript merupakan bahasa pemrograman client side yang digunakan untuk membuat web dinamis. Javascript berbeda dengan Java karena dalam penggunaannya lebih mudah untuk diimplementasikan, membuat Javascript sebagai salah satu bahasa pemrograman client-side yang paling populer pada saat ini [3]

2.2.10. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi web. PHP dapat digunakan untuk membuat halaman web dinamis, mengakses database, dan memproses formulir. PHP dapat diintegrasikan dengan HTML dan CSS untuk membuat tampilan halaman web yang menarik.[5]

2.2.11. Database

Database atau basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Kegunaan utama sistem basis data adalah agar pemakai mampu menyusun suatu pandangan (view) abstraksi data. Hal ini bertujuan untuk menyederhanakan intraksi antara pengguna dengan sistemnya dan basis data dapat mempresentasikan pandangan yang berbeda kepada para pengguna, programmer, dan administratornya.[6]

2.2.12. Visual Code

Visual Code adalah editor kode sumber yang dikembangkan oleh Microsoft. Visual Code dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi web, aplikasi desktop, dan aplikasi mobile. Visual Code memiliki fitur yang lengkap, seperti penyorotan sintaks, debugging, dan integrasi dengan Git. Visual Code dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi dengan berbagai bahasa pemrograman, seperti JavaScript, Python, dan C++.[7]

2.2.13. Website

Website adalah kumpulan halaman web yang terkait dan dapat diakses melalui internet. Website dapat digunakan untuk menyediakan informasi, menjual produk atau jasa, atau memfasilitasi interaksi antara pengguna. Website terdiri dari berbagai elemen, seperti teks, gambar, video, dan formulir. Website dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan smartphone.[3]

2.2.14. Pengertian Blackbox Testing

Blackbox Testing adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada pengujian fungsi dan fitur aplikasi tanpa mengetahui atau mempertimbangkan struktur internal atau kode sumber program tersebut. Dalam metode ini, penguji hanya berkonsentrasi pada input yang diberikan ke sistem dan output yang dihasilkan oleh sistem, tanpa perlu memahami bagaimana proses internal terjadi.

Tujuan utama dari Blackbox Testing adalah untuk memverifikasi apakah perangkat lunak berfungsi sesuai dengan spesifikasi dan persyaratan yang telah ditentukan. Pengujian ini melibatkan pemeriksaan berbagai aspek fungsionalitas, seperti:

- Validasi Fungsi: Memastikan bahwa setiap fungsi perangkat lunak bekerja sesuai dengan yang diharapkan.

- Pengujian Antarmuka Pengguna: Menilai kemudahan penggunaan dan interaksi pengguna dengan aplikasi.
- Pengujian Ketahanan: Menilai bagaimana sistem berperilaku di bawah kondisi beban tertentu.
- Pengujian Keamanan: Memastikan bahwa sistem dilindungi dari ancaman eksternal dan tidak rentan terhadap serangan.
- Pengujian Kompatibilitas: Memeriksa apakah perangkat lunak dapat berjalan dengan baik pada berbagai platform dan lingkungan.

Dalam Blackbox Testing, penguji menggunakan berbagai teknik pengujian, seperti:

- Equivalence Partitioning: Membagi input data ke dalam partisi-partisi yang diharapkan dapat menghasilkan perilaku sistem yang serupa.
- Boundary Value Analysis: Memfokuskan pengujian pada nilai batas dari partisi input yang telah ditentukan.
- Decision Table Testing: Menggunakan tabel keputusan untuk merepresentasikan kombinasi input dan kondisi yang berbeda serta hasil yang diharapkan.
- State Transition Testing: Menguji perilaku sistem berdasarkan perubahan status dan transisi antar status.