

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Gibran Taufan dan Nina Meliana dari STMIK Muhammadiyah Jakarta yang membahas tentang sistem pemesanan catering pada daerah pasar minggu, Jakarta Selatan, Jalan Tanjung Barat Raya, RT.11 /RW.8. Pasar Minggu. Pada penelitian tersebut menjelaskan bahwa sistem promosi dan informasi layanan catering masih dilakukan hanya mengandalkan brosur serta nomor telepon yang tercatat pada brosur. Hal tersebut membuat perusahaan sulit bersaing dengan perusahaan catering lain yang sudah lebih baik. Melihat kondisi tersebut penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem yang dapat mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan serta mempermudah konsumen maupun admin dalam melakukan proses pemesanan catering dari mulai input data pribadi konsumen hingga proses pemesanan catering secara online, sehingga diharapkan dapat meningkatkan layanan perusahaan dan dapat meningkatkan pemasukan keuangan serta perusahaan semakin berkembang.

Pada penelitiannya, Gibran Taufan dan Nina Meliana menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif. Sedangkan untuk pengembangan sistemnya menggunakan metode *waterfall*. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Gibran Taufan dan Nina Meliana adalah untuk memberikan solusi pada PT. Catering Servis Utama dalam melakukan pemesanan catering dan pembuatan laporan[3].

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang sedang dilakukan adalah merancang sistem yang dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan. Selain itu, pada metode pengumpulan data nya sama-sama menggunakan metode kualitatif. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang sedang dilakukan adalah tidak hanya berfokus pada sistem yang dapat melakukan pemesanan catering, pada penelitian yang sedang dilakukan akan terdapat sistem yang dapat mengetahui pengiriman catering. Dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah metode pengembangannya, pada penelitian terdahulu menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*, sedangkan metode yang dilakukan penelitian sekarang menggunakan metode pengembangan sistem *prototype*.

Penelitian terdahulu selanjutnya yaitu dilakukan oleh Fatmawati yang berjudul Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Web pada Rumah Makan Tosuka Tangerang. Pada penelitian tersebut Fatmawati menjelaskan bahwa sistem pemesanan nya masih dilakukan secara manual sehingga untuk mendapatkan informasinya Masyarakat harus datang langsung ke Rumah Makan Tosuka. Pada penelitian yang dilakukan oleh fatmawati menggunakan metode kualitatif dengan cara observasi, wawancara dan studi pustaka. Sedangkan untuk pengembangan sistemnya menggunakan metode *waterfall*. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati adalah untuk menyebarluaskan informasi mengenai catering dan mempermudah pembeli dalam melakukan pemesanan[4].

Persamaan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fatmawati dengan penelitian yang sekarang adalah mempermudah dalam melakukan pemesanan dan

mendapatkan informasi mengenai catering, serta pada metode pengumpulan data nya sama-sama menggunakan kualitatif dengan cara observasi, wawancara dan studi pustaka.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang sedang dilakukan adalah tidak hanya berfokus pada sistem yang dapat melakukan pemesanan catering, pada penelitian yang sedang dilakukan akan terdapat sistem yang dapat mengetahui pengiriman catering. Dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah metode pengembangannya, pada penelitian terdahulu menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*, sedangkan metode yang dilakukan penelitian sekarang menggunakan metode pengembangan sistem *prototype*.

2.2. Pengertian Sistem

Pengertian sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu[5].

Pengertian sistem juga dapat didefinisikan sebagai sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan[6]. Berdasarkan kedua pendapat diatas, dapat menyimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan komponen yang saling bekerja sama dan terhubung untuk mencapai suatu tujuan.

2.2.1 Karakteristik sistem

karakteristik sistem yang memiliki beberapa komponen yang mendukung sistem, antara lain:

1. Komponen Sistem (*System Component*)

Yaitu suatu sistem tidak mungkin ada dalam lingkungan yang kosong, tetapi suatu sistem ada dan memiliki fungsi di dalam lingkungan yang berisi sistem lainnya. Suatu sistem juga terdiri dari beberapa bagian yang saling berinteraksi satu sama lain dan melakukan kerja sama dalam membentuk satu kesatuan. Jika sebuah sistem merupakan salah satu dari bagian sistem dari sistem lain yang lebih besar, maka sebuah sistem tersebut, maka sebuah sistem tersebut akan disebut dengan subsistem, sedangkan sistem lain yang lebih besar tersebut merupakan lingkungannya.

2. Batasan Sistem (*System Boundary*)

batas dari suatu sistem adalah pemisah atau pembatas antara sistem tersebut dengan sistem lain atau dengan lingkungan luarnya.

3. Lingkungan (*Envirovment*)

Lingkungan adalah apapun diluar batas dari sebuah sistem yang dapat mempengaruhi operasi dari sistem tersebut, baik pengaruh yang merugikan ataupun menguntungkan. Pengaruh yang merugikan ini tentunya harus ditahan dan dikendalikan sehingga tidak mengganggu keberlangsungan sistem. Sedangkan lingkungan yang menguntungkan harus dijaga agar dapat mendukung keberlangsungan operasi dari sistem tersebut.

4. Penghubung antar komponen (*Interface*)

Penghubung antar komponen adalah medium antara subsistem yang lainnya. Interface inilah yang akan menjadi medium yang digunakan input (masukan) hingga output (keluaran). Dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukan (*Input*)

Masukan atau data input adalah data yang dimasukkan kedalam suatu sistem. Masukan tersebut dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*), yaitu bahan yang dimasukkan agar sistem tersebut dapat beroperasi dan masukan sinyal (*signal input*), yang merupakan masukan yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

6. Pengolahan (*processing*).

Pengolahan (*processing*) bagian dari suatu sistem yang melakukan perubahan dari input untuk menjadi output yang sesuai dengan tujuan sistem.

7. Tujuan (*goal*) dan sasaran (*objective*).

Sebuah sistem pasti mempunyai sasaran (*objective*) atau tujuan (*goal*). Jika suatu sistem tidak mempunyai tujuan, maka operasi dari sistem tersebut tidak akan ada gunanya. Tujuan inilah yang mengarahkan kemana suatu sistem tersebut berjalan. Tanpa adanya tujuan yang mengarahkan sistem, maka suatu sistem menjadi tidak terarah dan tidak terkendali.

8. Keluaran (*output*).

Keluaran atau output adalah hasil dari pemrosesan suatu sistem. Output dapat berupa informasi untuk selanjutnya digunakan sebagai masukan pada sistem lain atau hanya sebagai keluaran akhir.

9. Mekanisme pengendalian dan umpan balik.

Mekanisme pengendalian (*control mechanism*) diwujudkan dengan menggunakan umpan balik (*feedback*) yang mencuplik keluaran. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan baik masukan maupun proses. Tujuannya adalah untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan[7].

2.3. Informasi

Pengertian informasi adalah data yang telah diproses atau data yang memiliki arti[8]. Pengertian informasi dapat didefinisikan juga sebagai data yang telah diproses ke dalam suatu bentuk yang mempunyai arti bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata serta terasa bagi keputusan saat itu atau keputusan yang akan datang[9]. Berdasarkan pengertian diatas, dapat menyimpulkan bahwa informasi merupakan hasil dari data yang telah diproses yang mempunyai bentuk manfaat bagi penerima informasi.

2.3.1 Kualitas informasi

Kualitas Informasi adalah terdapat tiga dimensi kualitas informasi yaitu dimensi waktu informasi (*Time Dimension*), dimensi konten informasi (*Content Dimension*), dan dimensi bentuk informasi (*Form Dimension*)[10].

1. *Time Dimension* (dimensi waktu informasi). Informasi dikatakan berkualitas jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. *Currency*, informasi yang disampaikan tepat waktu, informasi yang tersaji cepat akan memuaskan pengguna dan mendukung pengambilan Keputusan.
 - b. *Timeliness*, informasi tersedia kapanpun pengguna membutuhkan.
 - c. *Frequency*, yaitu informasi tersedia dalam periode waktu tertentu atau masuk kategori up to date.
2. *Content Dimension* (dimensi konten informasi), yaitu sebagai berikut:
- a. *Accuracy*, informasi yang tersedia akurat, bebas dari kesalahan sehingga tidak menjerumuskan user dan berakibat salah dalam mengambil Keputusan.
 - b. *Relevance*, informasi yang tersedia sesuai dengan *business core* atau kebutuhan *user*.
3. *Form dimension* (dimensi bentuk informasi), bentuk informasi adalah cara bagaimana informasi tersebut sampai ke *user*. Media apa yang sebaiknya digunakan.

2.4. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah komponen-komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan menyebarkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, pengendalian dan untuk memberikan gambaran aktivitas di dalam perusahaan[11]. Sistem informasi juga dapat didefinisikan sebagai sistem yang bekerja secara berurutan, saling berkoordinasi satu sama lain guna mengolah data dan menghasilkan informasi yang berguna[12]. Berdasarkan definisi tersebut, dapat menyimpulkan bahwa sistem

informasi adalah sebuah sistem yang saling berkaitan dan saling berkoordinasi untuk megolah suatu data menjadi informasi yang dapat digunakan oleh penerima informasi.

2.5. Bisnis

Bisnis adalah organisasi yang menyediakan barang atau jasa untuk dijual dengan maksud mendapatkan laba[13]. Bisnis juga dapat didefinisikan suatu kegiatan yang melakukan transaksi jual-beli untuk saling mendapatkan keuntungan baik untuk konsumen atau pelaku bisnis[14]. Berdasarkan kedua definisi tersebut, dapat menyimpulkan bahwa bisnis adalah kegiatan jual beli barang atau jasa untuk mendapatkan suatu keuntungan.

2.6. Manajemen

Manajemen adalah sebuah seni atau ilmu untuk mengatur dan memproses sumber daya yang ada baik itu sumber daya manusia maupun sumber lainnya[15]. Manajemen juga dapat didefinisikan sebagai proses perencanaan, pengorganisasian, koordinasi dan pengendalian setiap sumber daya yang tersedia untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan secara efektif dan efisien[16]. Berdasarkan definisi tersebut, dapat menyimpulkan bahwa manajemen adalah proses pengelolaan sumber daya, baik sumber daya manusia maupun lainnya untuk mencapai suatu tujuan.

2.7. E-commerce

e-commerce adalah konsep baru yang bisa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada World Wide Web Internet[17]. E-commerce juga dapat didefinisikan sebagai pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa

melalui sistem elektronik. Seperti radio, televisi dan jaringan computer atau internet. E-commerce adalah proses transaksi jual beli yang dilakukan melalui internet service yang digunakan berdasarkan permintaan. Produsen harus siap memberikan respon sesuai dengan permintaan konsumen[18]. Berdasarkan definisi tersebut, dapat menyimpulkan bahwa ecommerce adalah proses transaksi secara elektronik menggunakan jaringan internet.

2.8. Internet

Internet adalah suatu jaringan komunikasi yang memiliki fungsi untuk menghubungkan antara satu media elektronik dengan media elektronik yang lain dengan cepat dan tepat[19]. Berdasarkan definisi tersebut, dapat menyimpulkan bahwa internet adalah suatu jaringan komunikasi yang menghubungkan antar media.

2.9. Website

Website adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang didalamnya terdapat beberapa item seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam web server[20].

2.10. HTML (*Hyper Text Markup Language*)

HTML adalah suatu metode untuk mengimplementasikan konsep *Hyper Text* dalam suatu naskah atau dokumen. HTML sendiri bukan tergolong pada suatu bahasa pemograman karena sifatnya yang memberikan tanda (*marking up*) pada suatu naskah dan buku sebagai program[21].

2.11. PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP merupakan aplikasi perangkat lunak *open source*, dimana kapanjangan PHP adalah *Hypertext Preprocessor* yang diatur dalam aturan general purpose license (GPL). Pemograman PHP merupakan pemograman yang sangat cocok dikembangkan di lingkungan web karena bisa diletakkan pada script HTML ataupun sebaliknya. PHP tergolong sebagai pemograman web dinamis karena mampu menghasilkan website yang bisa diubah secara terus menerus hasilnya atau konten nya tanpa harus masuk kedalam koding. Hal tersebut bergantung kepada permintaan terkini. Secara umum, pembuatan database sangat erat hubungannya untuk pembuatan web dinamis, sebagai tempat untuk sumber data yang akan ditampilkan[21].

2.12. Katering

Catering adalah salah satu layanan dibidang makanan yang sekarang dalam pengiriman produk makanannya dapat dikirim langsung ke lokasi pemesan dalam suatu acara khusus[22].

2.13. Jaringan Komputer

Jaringan computer adalah hubungan dua buah simpul (umumnya berupa computer) atau lebih yang tujuan utamanya untuk melakukan pertukaran data[23].