

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Penelitian Terdahulu

Dalam memulai penelitian alangkah baiknya mencari sumber-sumber referensi dari penelitian terdahulu yang mengangkat tema serupa. Berikut ringkasan penelitian terdahulu seputar Sistem Informasi jasa perbaikan:

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

<b>No</b>	<b>Nama Peneliti</b>	Fikri Akbar
<b>1</b>	<b>Instansi</b>	Universitas Komputer Indonesia
	<b>Tahun Penelitian</b>	2017
	<b>Judul Penelitian</b>	Sistem Informasi Penjualan Suku Cadang Dan Service Pada Bengkel AHASS Sinar Abadi Kota Garut [2].
	<b>Maksud Tujuan Penelitian</b>	Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah di tuangkan pada awal pembahasan, maka maksud dari penelitian ini adalah membangun dan membuat Sistem Informasi Penjualan Suku Cadang Dan Service Pada Bengkel AHASS Sinar Abadi Kota Garut membantu mengatasi masalah yang terjadi. Terutama pada masalah persediaan barang yang tersisa.
	<b>Metodologi Yang digunakan</b>	Metode Deskriptif, dengan Metode Pengembangan Sistem <i>Prototype</i> . Terstruktur
	<b>Kesimpulan Penelitian</b>	Memperbaiki proses bisnis yang ada menjadi lebih baik Dan Pendataan persediaan barang yang terdata.
	<b>Persamaan Penelitian</b>	Melibatkan sistem pemesanan yang ada dan dikembangkan dengan lebih baik

	<b>Perbedaan Penelitian</b>	Sistem yang di buat melibatkan pihak frondesk dalam melakukan transaksi.
<b>No</b>	<b>Nama Peneliti</b>	Ronny Pratama
<b>2</b>	<b>Instansi</b>	Universitas Komputer Indonesia
	<b>Tahun Penelitian</b>	2018
	<b>Judul Penelitian</b>	Sistem Informasi Jasa Service Elektronik Pada Toko Remaja Teknik [3].
	<b>Maksud Tujuan Penelitian</b>	untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan, jasa service dan pembelian barang pada Toko Remaja Teknik sehingga dapat memudahkan penjualan alat listrik, jasa service dan pembelian barang serta memberikan laporan yang cepat dan akurat.
	<b>Metodologi Yang digunakan</b>	Metode Deskriptif, dengan Metode Pengembangan Sistem <i>OOP(Object Oriented Programing)</i>
	<b>Kesimpulan Penelitian</b>	Memperbaiki proses bisnis yang ada menjadi lebih baik dan membantu proses pengolahan data lebih mudah dan efektif.
	<b>Persamaan Penelitian</b>	Merubah proses transaksi dari manual di tulis tangan menjadi komputerisasi
	<b>Perbedaan Penelitian</b>	Perbedaannya nya metode pengemabngan sistem menggunakan struktur sedang kan penulis emnggunakan objek.

## 2.2. Pengertian Sistem

Pengertian sistem pada dasarnya adalah kumpulan dari komponen yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu. Komponen yang dimaksud disesuaikan dengan karakteristik setiap sistem [4]. Dari pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem adalah kumpulan dari beberapa komponen atau

elemen yang saling berhubungan dan bersinergi untuk mencapai tujuan tertentu atau tujuan yang sama.

### **2.3. Pengertian Informasi**

Menurut penelitian Jen Putra Efendi, Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi. Data belum memiliki nilai sedangkan informasi sudah memiliki nilai. Informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih besar dibandingkan biaya untuk mendapatkannya [5].

### **2.4. Pengertian Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah sebuah kombinasi yang teratur dari gabungan serangkaian prosedur prosedur sehingga menghasilkan sumber daya data yang telah dikumpulkan yang nantinya akan diubah menjadi informasi yang berguna untuk organisasi [6].

### **2.5. Pengertian Persediaan**

Persediaan adalah sebuah aktiva lancar meliputi barang barang milik perusahaan atau sebuah toko dengan sebuah tujuan agar dapat dijual dalam sebuah periode ataupun persediaan barang-barang yang masih pada tahap belum jadi persediaan bahan baku yang juga menunggu penggunaannya di dalam suatu proses produksi [7].

## **2.6. Pengertian pembelian**

Pembelian adalah sebuah hal yang digunakan untuk mencatat semua pembelian barang dalam periode tertentu [8]. Pembelian adalah suatu kegiatan untuk memperoleh sejumlah harta, sehingga dilakukan pembayaran atas sejumlah uang atau jasa tersebut, untuk kelangsungan operasional perusahaan [9].

## **2.7. Pengertian penjualan**

penjualan adalah pendapatan lazim dalam perusahaan dan merupakan jumlah kotor yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dan jasa [10].

## **2.8. Internet**

Internet diartikan sebagai kumpulan jaringan yang berskala global. Sampai saat ini tidak ada satu pun individu, kelompok atau organisasi yang bertanggung jawab untuk mengelolanya. Padahal apabila kita membaca sejarah internet, internet berawal dari keperluan militer. Asal mula internet tidak lain dikarenakan adanya perang dingin antara Amerika Serikat dengan Uni Soviet [11].

## **2.9. Website**

Website memiliki definisi keseluruhan halaman website yang disimpan di dalam sebuah server yang dapat diakses melalui domain atau ip address. Pada umumnya didalam website terdapat halaman – halaman yang saling memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa website ialah kumpulan halaman – halaman yang berguna untuk menampilkan informasi tertentu. Website Tidak ada memiliki batasan bentuk untuk informasinya yang ditampilkannya, informasi yang didalam website dapat

berbentuk teks, gambar, video, animasi, suara, dan lain – lainnya. Pada umumnya website memiliki dua bentuk, yaitu statis dan dinamis. Website statis ialah website yang tidak dapat melakukan proses pengubahan informasi melalui aplikasi website, sementara website dinamis ialah website yang memiliki aplikasi atau menu yang dapat merubah isi informasi didalamnya [12].

### **2.10. HTML**

HTML adalah bahasa yang digunakan untuk memaparkan informasi berupa *text, audio, video*, dan sebagainya. HTML merupakan bahasa pemrograman *website* yang memiliki sintak tertentu dalam menuliskan *script* atau kode-kode, sehingga *browser* dapat menampilkan informasi dengan membaca sintak HTML [13].

### **2.11. PHP**

Bahasa pemrograman PHP merupakan sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik. Tujuan utama penggunaan bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang web menulis halaman web dinamik dengan cepat. PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdroft, seorang programmer C. Semula bahasa pemrograman ini digunakannya untuk menghitung jumlah pengunjung di dalam webnya. Isinya adalah sekumpulan script PERL yang dibuatnya untuk membuat halaman webnya menjadi dinamis. PHP dapat berjalan di berbagai sistem operasi seperti windows 98/NT, UNIX/LINUX, solaris maupun macintosh [14].

## 2.12. CodeIgniter

CodeIgniter adalah sebuah framework PHP yang dapat membantu mempercepat dalam pembuatan dan pengembangan aplikasi web berbasis PHP dibanding jika menulis semua kode program dari awal [15]. CodeIgniter adalah kerangka kerja MVC, serupa dalam beberapa cara dengan kerangka Rails untuk Ruby, dan dirancang untuk memungkinkan, bukan membanjiri. Codeigniter merupakan salah satu framework terbaik yang ada saat ini. Banyak website-website besar telah menggunakan codeigniter sebagai framwork utama dalam membangun website maupun aplikasi mereka. Selain memudahkan dalam menggunakan, codeigniter juga cepat, mudah di kustomisasi dan integrasikan dengan library atau framework lainnya. Framework ini juga sempat menjadi perhatian pembuat php.

## 2.13. MySQL

*MySQL* merupakan perangkat lunak sistem manajemen basis data relasional dengan konsep SQL. SQL (*Structured Query Language*) adalah sebuah konsep pengoperasian basis data, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis[16].

## 2.14. Basis Data

Basis data atau *database* adalah sebuah sistem yang digunakan untuk pengorganisasian, penyimpanan, penarikan data. Basis data terdiri dari beberapa *file* yang satu sama lainnya memiliki kaitan yang membantu suatu bangunan data. Pada umumnya basis data digunakan untuk proses pengolahan data menjadi sebuah informasi yang bermanfaat bagi suatu organisasi [17].

### **2.15. *Blackbox Testing***

Tahap pengujian perangkat lunak adalah salah satu elemen penting dalam menentukan kualitas suatu perangkat lunak. Tes-tes ini meliputi desain, spesifikasi, dan pengkodean. Proses pengujian dilakukan untuk menentukan tingkat kesalahan yang terjadi pada perangkat lunak. Tes ini menggunakan *blackbox* testing menguji Analisis Nilai Batas. Analisis Nilai Batas adalah jenis uji kasus dengan menentukan nilai normal, nilai minimum, dan nilai maksimum dari data yang diuji [18].