

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah bahan acuan bagi penulis dalam melakukan penelitian sehingga dapat mengembangkan kembali apa yang sudah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Penelitian mengenai Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu :

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu**

NO	PENELITIAN	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Citra Noviyasari, S.Si., M.T [1]	Sistem Informasi Penjualan Tas pada CV Pengrajin Tas Jhoni Tham	melakukan model pengembangan yang digunakan beberapa alat bantu dan teknik pengerjaan, seperti Flowmap, Diagram konteks, Data flow diagram(DFD).	peneliti sebelumnya tidak menjelaskan proses pembelian.

2.	Suryani [2]	Sistem informasi Pembelian dan Penjualan Material Bangunan pada CV. Mitra Tiga Saudara berbasis Desktop	melakukan penelitian pada proses pembelian dan penjualan yang meliputi proses data barang, data pelanggan, data pemasok, dan transaksi pembelian dan penjualan	penelitian sebelumnya peneliti melakukan proses berbasis desktop.
----	-------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------

## 2.2. Pengertian Sistem

Sistem didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen-komponen yang berhubungan yang berinteraksi untuk melakukan suatu tugas guna mencapai suatu tujuan [3].

Sedangkan pengertian sistem dalam bukunya yang berjudul “Analisis dan Desain Sistem Informasi”, bahwa sekumpulan elemen-elemen yang saling berhubungan dalam mencapai tujuan khusus, yang disebut juga sebagai sebuah sistem.[3]

### 2.2.1. Karakteristik Sistem

Sistem merupakan kumpulan komponen-komponen yang saling berinteraksi satu dengan lainnya membentuk satu kesatuan, sehingga sistem mempunyai sebuah karakteristik. [4]

Komponen - komponen yang membentuk karakteristik sebuah sistem yaitu :

#### 1. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang saling bekerja sama membentuk suatu komponen sistem atau bagian – bagian dari sistem, setiap komponen sistem memiliki fungsinya tertentu yang mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

#### 2. Batas Sistem (*Boundary*)

Merupakan daerah yang membatasi suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan kerjanya, batasan sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

### 3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Suatu sistem yang ada di luar dari atas sistem yang dipengaruhi oleh operasi sistem, lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan juga merugikan kelangsungan hidup sistem.

### 4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem lainnya, adanya penghubung ini memungkinkan berbagai sumber daya mengalir dari suatu subsistem ke subsistem lainnya, ini setiap subsistem dapat terintegrasi dengan setiap subsistem yang ada dalam membangun suatu kesatuan.

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

Energi yang masuk ke dalam sistem, berupa untuk diolah menjadi *output* melalui proses pengolahan sesuai dengan energi yang di *input*-kan.

### 6. Keluaran Sistem (*Output*)

Hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan, output yang dihasilkan dapat menjadi *input* bagi subsistem yang lain.

### 7. Pengolahan Sistem (*Proces*)

Susatu sistem yang mempunyai suatu bagian pengolah yang akan mengubah masukan menjadi keluaran, proses yang dilakukan diantaranya dapat berupa meringkas data, melakukan perhitungan, mengurutkan data.

### 8. Sasaran Sistem (*Obejective*)

Tujuan yang ingin dicapai oleh sistem, akan dikatakan berhasil apabila mengenai sasaran atau tujuan. Sasaran sistem ini menentukan masukan yang dibutuhkan dan juga keluaran yang akan dihasilkan sistem tersebut.

### **2.3. Pengertian Informasi**

Setiap hari kita selalu mendengarkan informasi. Informasi ini dapat di terima baik di media cetak (koran, majalah ataupun buku) maupun media elektronik (internet, televisi dan radio). Informasi yang kita terima dapat juga berupa informasi yang benar dan bisa dikatakan salah ataupun apa adanya. Akan tetapi tidak sedikit dari kita memperoleh juga informasi yang salah dan menyesatkan. Dalam hal ini kita dapat dikatakan selaku penikmat informasi perlu lebih cerdas dan bijak di dalam memilih informasi yang diperoleh. [5]

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

Sistem informasi merupakan sebuah sistem di dalam suatu organisasi atau perusahaan, yang merupakan kombinasi dari user atau pengguna teknologi, media, dan pengendalian yang akan ditunjukkan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, mengolah tipe transaksi rutin tertentu, serta memberikan sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian pada organisasi atau perusahaan internal dan eksternal, yang terutama yaitu mempersiapkan dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang tepat. [6]

Dengan kata lain sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari pengunanya (branware), perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software),

jaringan komunikasi, dan sumber daya data. Yang memiliki fungsi dalam mendukung pemrosesan informasi.

## **2.5. Pengertian Kopi**

Kopi adalah minuman hasil seduhan biji kopi yang telah disangrai dan dihaluskan menjadi bubuk. Kopi merupakan salah satu komoditas di dunia yang dibudidayakan lebih dari 50 negara. Dua varietas pohon kopi yang dikenal secara umum yaitu Kopi Robusta (*Coffea canephora*) dan Kopi Arabika (*Coffea arabica*)[7].

Pemrosesan kopi sebelum dapat diminum melalui proses panjang yaitu dari pemanenan biji kopi yang telah matang baik dengan cara mesin maupun dengan tangan kemudian dilakukan pemrosesan biji kopi dan pengeringan sebelum menjadi kopi gelondong. Proses selanjutnya yaitu penyangraian dengan tingkat derajat yang bervariasi. Setelah penyangraian biji kopi digiling atau dihaluskan menjadi bubuk kopi sebelum kopi dapat diminum[7].

Sejarah mencatat bahwa penemuan kopi sebagai minuman berkhasiat dan berenergi pertama kali ditemukan oleh Bangsa Etiopia di benua Afrika sekitar 3000 tahun (1000 SM) yang lalu. Kopi kemudian terus berkembang hingga saat ini menjadi salah satu minuman paling populer di dunia yang dikonsumsi oleh berbagai kalangan masyarakat. Indonesia sendiri telah mampu memproduksi lebih dari 400 ribu ton kopi per tahunnya. Disamping rasa dan aromanya yang menarik, kopi juga dapat menurunkan risiko terkena penyakit kanker, diabetes, batu empedu, dan berbagai penyakit jantung (kardiovaskuler).

Nama Latin Kopi Kata kopi sendiri awalnya berasal dari bahasa Arab: qahwah yang berarti kekuatan, karena pada awalnya kopi digunakan sebagai makanan berenergi tinggi. Kata qahwah kembali mengalami perubahan menjadi kahveh yang berasal dari bahasa Turki dan kemudian berubah lagi menjadi koffie dalam bahasa Belanda. Penggunaan kata koffie segera diserap ke dalam bahasa Indonesia menjadi kata kopi yang dikenal saat ini [7].

## **2.6. Pembelian**

Pembelian adalah proses transaksi antara pihak yang membutuhkan atau mengolah aktiva produktif, barang dagangan, dan barang jasa lainnya dengan pihak supplier, dimana transaksi tersebut dapat dilakukan tunai maupun kredit dengan atau tanpa syarat. [8]

## **2.7. Penjualan**

Winardi dalam Ilmu dan seni menjual menerangkan bahwa, penjualan merupakan sebuah proses pemenuhan kebutuhan pembeli melalui kebutuhan pembeli dengan melakukan pertukaran serta keutamaan. [9]

## **2.8. Bahasa Pemograman**

Sistem yang akan diusulkan pada penelitian ini yaitu berbasis *website* dengan menggunakan Bahasa pemograman *HTML* dan *PHP*.

### **2.8.1. HTML**

HyperText Markup Language (HTML) adalah salah satu bahasa markup yang digunakan sebagai pembuat sebuah halaman website, untuk menampilkan beberapa jenis informasi pada sebuah penjelajah Internet dan formatting

hypertext sederhana yang ditulis kedalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan kedalam format ASCII normal sehingga menjadi home page dengan perintah-perintah HTML. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML(Standard Generalized Markup Language), HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web. HTML saat ini merupakan standar Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh World Wide Web Consortium (W3C). HTML dibuat oleh kolaborasi Caillau TIM dengan Berners-lee robert ketika mereka bekerja di CERN pada tahun 1989 (CERN adalah lembaga penelitian fisika energi tinggi di Jenewa).

### **2.8.2. PHP**

PHP adalah salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah webserver dan berfungsi sebagai pengolahan data pada sebuah server. Dengan menggunakan PHP sebuah website akan lebih interaktif dan dinamis. [10]

### **2.9. Tools**

Ini adalah tools yang peneliti gunakan dalam memenuhi penyusunan penelitian ini yaitu :



### **2.9.1. Sublime Text**

Sublime text merupakan perangkat lunak text editor yang digunakan untuk membuat atau meng-edit suatu aplikasi. Sublime text mempunyai fitur plugin tambahan yang memudahkan programmer. Selain itu, bahwa “Sublime Text3 adalah editor berbasis python, sebuah teks editor yang elegan, kaya akan fitur, cross platform, mudah dan simple yang cukup terkenal di kalangan developer (pengembang), penulis dan desainer”. [11]

### **2.9.2. XAMPP**

XAMPP merupakan sebuah perangkat lunak bebas atau gratis yang dikembangkan oleh Apache friends yang didirikan oleh Kai „Oswaland“ Seidler dan Kay Vogelgesang pada tahun 2002. XAMPP menyediakan perangkat lunak dalam sebuah paket yang terdiri dari Apache, MySQL, PHP, phpMyAdmin, Filezilla FTP Server, dan Tomcat. Dalam penggunaannya XAMPP digunakan sebagai server yang berdiri sendiri (localhost).

### **2.9.3. Web Server Apache**

Apache adalah sebuah nama web server yang bertanggung jawab pada request-response HTTP dan logging informasi secara detail (kegunaan dasarnya). Selain itu, Apache juga diartikan sebagai suatu web server yang kompak, modular, mengikuti standar protokol HTTP, dan tentu saja sangat digemari. Kesimpulan ini bisa didapatkan dari jumlah pengguna yang jauh melebihi para pesaingnya. Sesuai hasil survei yang dilakukan oleh Netcraft, bulan Januari 2005 saja jumlahnya tidak kurang dari 68% pangsa web server yang berjalan di

Internet. Ini berarti jika semua web server selain Apache digabung, masih belum bisa mengalahkan jumlah Apache.

#### **2.9.4. MySQL**

MySQL merupakan sebuah *database management system* dengan kemampuan *multi-threaded*, *multi-user* dan meningkatkan fungsi *Structured Query Language* (SQL) terutama dengan PHP 5 yang sudah memiliki fungsi built-in untuk melakukan koneksi dengan MySQL.

#### **2.9.5. PHP MyAdmin**

Php My Admin adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk memudahkan dalam melakukan pengelolaan database MySQL. phpMyAdmin merupakan aplikasi web yang bersifat open source.” [12]

#### **2.10. CSS**

Sebuah website bias terdiri dari berpuluh – puluh bahkan beratus – ratus halaman. Jika setiap kita mengubah halaman website tersebut kita harus mengubah formatnya satu persatu maka akan sangat repot. Namun, jika kita menggunakan CSS maka hal diatas bukan lagi sebuah masalah karena dengan CSS kita bias menyimpan format dan menggunakannya kapan pun dan di mana pun kita inginkan. [13]

#### **2.11. Website**

Website adalah sebuah kumpulan dari halaman web yang saling berhubungan dan dapat diakses melalui halaman depan (home page) menggunakan sebuah browser. [14]

## **2.12. Jaringan Komputer**

Menurut Iwan Sofiana, yang dimaksud dengan jaringan komputer (*computer networks*) adalah suatu himpunan interkoneksi sejumlah komputer *autonomous*. Dalam bahasa yang populer dapat dijelaskan bahwa jaringan komputer adalah kumpulan beberapa komputer (dan perangkat lain seperti *router*, *switch*, dan sebagainya) yang saling terhubung satu sama lain melalui media perantara. Media perantara ini bisa berupa media kabel ataupun media tanpa kabel (nirkabel). [14]

### **2.12.1. Jenis-Jenis Jaringan Komputer**

#### **1. Local Area Network (LAN)**

*Local Area Network (LAN)*, merupakan jaringan milik pribadi di sebuah gedung atau kampus yang berukuran sampai beberapa kilometer, LAN seringkali digunakan untuk menghubungkan komputer – komputer pribadi dan *workstation* dalam kantor perusahaan atau pabrik - pabrik untuk memakai bersama resource (misalnya, printer, scanner) dan saling bertukar informasi. LAN dapat dibedakan dari jenis jaringan lainnya berdasarkan tiga karakteristik: ukuran, teknologi transmisi dan topologinya. [15]

#### **2. Metropolitan Area Network (MAN)**

*Metropolitan Area Network (MAN)*, pada dasarnya merupakan versi LAN yang berukuran lebih besar dan biasanya memakai teknologi yang sama dengan LAN, MAN dapat mencakup kantor-kantor perusahaan yang berdekatan dan dapat dimanfaatkan untuk keperluan pribadi swasta atau

umum, MAN biasanya mampu menunjang data dan suara, bahkan dapat berhubungan dengan jaringan televisi kabel. [15]

3. *Wide Area Network (WAN)*

*Wide Area Network (WAN)*, adalah sebuah jaringan yang memiliki jarak yang sangat luas, karena radiusnya mencakup sebuah negara dan benua. [15]

4. Jaringan tanpa kabel

Komputer mobile seperti computer notebook dan *personal Digital Assistant (PDA)*, merupakan cabang industri computer yang paling cepat pertumbuhannya. Banyak pemilik jenis computer tersebut yang sebenarnya telah memiliki mesin desktop yang telah terpasang pada LAN atau WAN tetapi karena koneksi kabel tidaklah mungkin dibuat di dalam mobile atau pesawat terbang, maka computer tanpa kabel ini banyak yang tertarik. [15]