

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

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

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Reza Fahleva Ahmad, Novrini Hasti dengan judul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN SENDAL BERBASIS WEB” bertujuan untuk melakukan pengujian sistem yang sedang berjalan dan merancang sistem informasi penjualan sendal di Toko Cucko Bandung. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang penulis tulis adalah sistem informasi yang akan dibangun berbasis web. Metode penelitian yang digunakan juga sama sama menggunakan metode penelitian deskriptif. Perbedaan penelitian ini dengan yang penulis tulis adalah penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem terstruktur sedangkan penulis menggunakan metode penelitian dengan *object oriented*. Penelitian ini menjadi referensi untuk melakukan penelitian yang berjudul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PENCATATAN STOK KOSMETIK BERBASIS WEB PADA TOKO MAHKOTA”.[1]

Penelitian selanjutnya yang menjadi referensi dari pembuatan tulisan ini adalah penelitian yang ditulis oleh Ditya Banu Handita, Umar, Umi Fadilillah dengan judul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA USANTEX” yang berfokus pada perancangan sistem informasi penjualan seragam batik dengan berbasis *website*. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang penulis tulis adalah

metode penelitian yang digunakan sama yaitu deskriptif dan sistem informasi dan bahasa pemrograman yang digunakan sama yaitu *Hypertext Preprocessor* (PHP). Perbedaan penelitian ini adalah metode pengembangan sistem yang digunakan penulis adalah *object oriented* sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem terstruktur.[2]

## **2.2. Pengertian Penjualan**

Pengertian Penjualan adalah aktivitas menjual produk dan jasa. Dalam proses penjualan, penjual memberikan kepemilikan suatu komoditas kepada pembeli dengan harga yang ditentukan.

Macam – Macam Transaksi Penjualan sebagai berikut

1. Penjualan Tunai. Adalah penjualan yang bersifat *cash*. Pada umumnya setiap transaksi yang terjadi dibayar secara kontan
2. Penjualan Kredit. Adalah penjualan dengan memiliki tenggang waktu rata-rata diatas satu bulan.
3. Penjualan Tender. Adalah penjualan yang dilaksanakan melalui prosedur tender untuk memenangkan tender selain harus memenuhi berbagai prosedur.[2]

## **2.3. Pengertian *E-Commerce***

*E-Commerce* adalah transaksi jual beli secara elektronik melalui media internet, *E-commerce* juga dapat diartikan sebagai proses bisnis yang menggunakan teknologi

dan elektronik untuk menghubungkan konsumen dengan perusahaan. *E-commerce* saat ini sudah menjadi media yang sering digunakan perusahaan.[3]

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

Pengertian Informasi dan Data. Data adalah fakta dan angka yang relatif tidak berarti bagi pemakai. Dari kumpulan data yang kemudian diolah atau diproses dengan cara, metode atau rumusan tertentu akan menghasilkan informasi yang berarti bagi pemakai. Dari pernyataan diatas artinya Informasi adalah kumpulan dari banyak data yang di proses dan menghasilkan suatu informasi yang berguna.[4]

#### **2.5. Pengertian Sistem Informasi**

Sistem Informasi adalah hasil pemrosesan data yang diperoleh dari setiap elemen sistem tersebut menjadi bentuk yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan yang relevan yang dibutuhkan oleh orang untuk menambah pemahamannya terhadap fakta yang ada. Sedangkan sistem informasi adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi [5]

#### **2.6 Pengertian Website**

Website adalah suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berisikan kumpulan informasi berupa data teks, gambar, animasi, audio, video maupun gabungan dari semuanya yang biasanya dibuat untuk personal, organisasi dan perusahaan. Dari *pengertian website* tersebut dapat dibedakan menjadi 2 yaitu web

bersifat statis dan dinamis. Bersifat statis apabila isi informasinya tetap dan isi informasinya hanya dari pemilik website sedangkan web yang bersifat dinamis apabila isi informasinya selalu berubah-ubah dan dapat diubah-ubah oleh pemilik maupun pengguna website. [6]

## **2.7. Pengertian Interface**

*Interface* atau dalam bahasa Indonesianya adalah antarmuka merupakan garda terdepan bagi suatu alat digital. Hal ini dikarenakan *interface* merupakan suatu layanan ataupun mekanisme yang diberikan kepada setiap pengguna alat digitalnya. Biasanya layanan ini berbentuk komunikasi antara pengguna (*user*) terhadap sistem operasi yang terdapat dalam alat digitalnya.[7]

## **2.8. Pengertian PHP**

PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* adalah sebuah bahasa *scripting* yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaksnya mirip dengan bahasa pemrograman C, Java, ASP dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik dan mudah dimengerti. Pada awalnya PHP merupakan kependekan dari *Personal Home Page* (situs personal) dan PHP itu sendiri pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995 dan pada saat PHP masih bernama FI (*Form Interpreter*), yang wujudnya berupa sekumpulan *script* yang digunakan untuk mengolah data form dari *web*. [8]

## **2.9. Pengertian Database**

Sistem Basis Data (*Database System*) adalah suatu sistem informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam di dalam suatu organisasi.[9]

## **2.10. Pengertian MySQL**

MySQL adalah program *database* yang mampu mengirim dan menerima data dengan sangat cepat dan *multi-user*. MySQL memiliki dua bentuk lisensi, yaitu *free software* dan *shareware*. MySQL merupakan sistem manajemen *database* yang *opensource* (kode sumbernya terbuka), yaitu *software* ini bersifat *free* atau bebas digunakan oleh perseorangan atau instansi tanpa harus membeli atau membayar kepada pembuatnya.[10]

## **2.11. Pengertian Laragon**

Laragon merupakan universal development environment bagi PHP, Java, Ruby, Node.js, Go dan Python yang dapat digunakan secara portable, terisolasi, cepat, mudah digunakan dan cukup ringan. Aplikasi ini sendiri dapat digunakan sebagai pengganti XAMPP. Aplikasi ini mempunyai beberapa keunggulan jika dibandingkan menggunakan XAMPP.

### **2.12. Pengertian UseCase**

*Usecase* Diagram adalah sesuatu atau proses merepresentasikan hal-hal yang dapat dilakukan oleh aktor dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.[11]

### **2.13. Pengertian UML**

*Unified Modeling Language* (UML) bukanlah suatu proses melainkan bahasa pemodelan secara grafis untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan seluruh artifak sistem perangkat lunak. Penggunaan model ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang termasuk dalam lingkup sistem yang dibahas dan bagaimana hubungan antara sistem dengan subsistem maupun sistem lain di luarnya.[11]

### **2.14. Pengertian Activity Diagram**

Activity Diagram adalah rancangan aliran kerja atau aliran aktivitas dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. Activity Diagram juga digunakan untuk mendefinisikan atau mengelompokkan aluran tampilan dari sistem tersebut. Activity Diagram memiliki komponen dengan bentuk tertentu yang dihubungkan dengan tanda panah. Panah tersebut mengarah ke-urutan aktivitas yang terjadi dari awal hingga akhir.[11]

### **2.15. Pengertian Class Diagram**

*Class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas, sedangkan operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.[11]

### **2.16. Pengertian Sequence Diagram**

*Sequence Diagram* adalah tool yang sangat populer dalam pengembangan sistem informasi secara object-oriented untuk menampilkan interaksi antar objek. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa Sequence Diagram adalah tool yang digunakan untuk menggambarkan proses yang terjadi di dalam sistem.[11]

### **2.17. Pengertian Deployment Diagram**

*Deployment diagram* adalah sebuah bahasa (UML) yang dipakai untuk menggambarkan, menspesifikasikan, dan mendokumentasikan metode yang terjadi pada suatu sistem software berorientasi objek yang akan dibangun.[11]

### **2.18. Pengertian Jaringan**

Jaringan komputer adalah sebuah sistem yang terdiri dari dua atau lebih komputer yang saling terhubung satu sama lain melalui media transmisi atau media komunikasi sehingga dapat saling berbagi data, aplikasi maupun berbagi perangkat keras komputer. Istilah tersebut juga dapat diartikan sebagai kumpulan sejumlah terminal komunikasi yang terdiri dari dua komputer atau lebih yang saling terhubung.

Tujuan dibangunnya jaringan antar komputer adalah agar informasi/ data yang dibawa pengirim dapat sampai kepada penerima dengan tepat dan akurat.[12]

### **2.19. Pengertian Black-Box Testing**

*Black Box Testing* atau yang sering dikenal dengan sebutan pengujian fungsional merupakan metode pengujian Perangkat Lunak yang digunakan untuk menguji perangkat lunak tanpa mengetahui struktur internal kode atau Program. Dalam pengujian ini, *tester* menyadari apa yang harus dilakukan oleh program tetapi tidak memiliki pengetahuan tentang bagaimana melakukannya.[13]