

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat menelaah dan menganalisis penelitian – penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis, sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan kesamaan dari judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam mempertajam penelitian dan penulisan laporan penelitian ini. Berikut ringkasan penelitian terdahulu yang mempunyai kaitan dengan penelitian penulis:

1. Penelitian terdahulu oleh Syafwan Iqbal Fauzi, S. Kom

Tabel 2. 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu 1 (Satu)

No.	Nama Peneliti	Syafwan Iqbal Fauzi
1	Instansi	Universitas Komputer Indonesia
	Tahun Penelitian	2019
	Judul Penelitian	Penerapan Teknologi <i>E-Commerce</i> Pada Penjualan <i>Merchandise</i> SHIFT – Pemuda Hijrah [2]
	Maksud / Tujuan Penelitian	Merancang dan membuat aplikasi penjualan SHIFT sehingga sistemnya menjadi terkomputerisasi agar prosesnya lebih efisien.
	Kesimpulan Penelitian	Pemesanan masih menggunakan media sosial Whatsapp, selain itu untuk melakukan pengolahan data transaksinya menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel dan Instagram sebagai media pemasarannya. Tentu saja hal ini kurang begitu efektif

		dan banyak waktu konsumen untuk menunggu konfirmasi dari pihak perusahaan.
	Persamaan	Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah sama – sama membahas perihal penjualan. Selain itu penulis dan peneliti terdahulu mempunyai tujuan pembuatan yang hampir sama.
	Perbedaan	1) Objek penelitian antara penelitian terdahulu dengan penulis berbeda. 2) Penelitian terdahulu ini menggunakan metode pengembangan sistem <i>waterfall</i> sementara penulis menggunakan <i>prototype</i> . 3) Modul yang dibuat pada penelitian terdahulu yaitu penjualan beserta retur, pengelolaan barang, dan pembelian barang beserta returnnya. Beda dengan penulis tidak ada pembelian.
	Rencana Penelitian	Pada penelitian yang akan penulis lakukan berupa pembuatan sistem informasi untuk mempermudah melayani konsumen dalam pemesanan dan pembelian produk secara online

2. Penelitian terdahulu oleh Bella Hardiyana, S. Kom

Tabel 2. 2 Ringkasan Penelitian Terdahulu 2 (Dua)

No.	Nama Peneliti	Bella Hardiyana, S. Kom
1	Instansi	Universitas Komputer Indonesia
	Tahun Penelitian	2013
	Judul Penelitian	Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Obat (Studi Kasus: Apotek Adi Cipta Parma Jl. Sinarasa no.49 Cimahi) [3]
	Maksud / Tujuan Penelitian	Tujuan penelitian terdahulu ini ialah merancang dan membangun suatu sistem informasi yang menunjang aktivitas transaksi pembelian dan penjualan obat. Hal ini diharapkan dapat membantu dalam proses pengelolaan stok obat, transaksi pembelian dan penjualan, serta membuat laporan untuk membantu membuat kebijakan di Apotek Adi Cipta Parma Cimahi.
	Kesimpulan Penelitian	Dengan selesainya pembuatan sistem informasi pembelian dan penjualan obat, maka masalah – masalah yang ada apotek bisa diatasi, karena semua

		proses transaksi, pengelolaan barang, dan pembuatan laporan telah dihubungkan dengan basis data yang terintegrasi antara satu dengan yang lain.
	Persamaan	Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah sama – sama membahas perihal penjualan. Selain itu penulis dan peneliti terdahulu mempunyai tujuan pembuatan yang hampir sama.
	Perbedaan	1) Objek penelitian antara penelitian terdahulu dengan penulis berbeda. 2) Metode pendekatan pada penelitian terdahulu menggunakan metode pendekatan terstruktur namun berbeda dengan hal tersebut, penulis menggunakan metode pendekatan berorientasi objek.

2.2. Data dan Informasi

Secara umum, data dan informasi sangat erat kaitannya. Tanpa data, tidak akan ada informasi, begitu pula sebaliknya, jika tidak ada informasi, kita tidak akan mendapatkan data. Informasi itu sendiri adalah data yang telah diubah menjadi bentuk yang bermakna dan berharga. Informasi sering digunakan untuk menentukan keputusan di masa depan. Oleh karena itu, dengan memfokuskan pada definisi ini, maka dapat disimpulkan bahwa data merupakan sumber informasi utama. Oleh karena itu, data tersebut adalah fakta atau peristiwa nyata dan tidak memiliki arti bagi pengguna [4].

2.3. Sistem Informasi

Sistem adalah jaringan program berhubungan satu sama lain dengan tujuan tertentu. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih bermanfaat dan memberikan nilai bagi penggunanya [5].

Sistem informasi adalah sistem yang ada dalam suatu organisasi yang menangani kebutuhan pengelolaan urusan sehari-hari dan memberikan dukungan operasi, manajemen dan merupakan kegiatan strategi organisasi untuk mencapai tujuan [5].

2.4. E-Commerce

E-Commerce atau singkatan dari *Electronic Commerce* mengacu pada proses jual beli produk, jasa atau informasi secara elektronik menggunakan jaringan komputer [6]. *E-Commerce* sendiri memiliki beberapa keuntungan, antara lain: mempermudah proses komunikasi, memperluas target pasar, mempermudah proses promosi dan mempermudah proses transaksi.

Selain keunggulan *E-Commerce*, ternyata juga memiliki keunggulan lain. Beberapa manfaat tersebut antara lain:

1. Proses belanja tidak lagi dibatasi oleh waktu.
2. Mempercepat proses transaksi.
3. Konsumen dapat dengan mudah membandingkan harga.
4. Penjualan tidak lagi dibatasi oleh ruang lingkup, karena dengan bantuan *E-Commerce* cakupan penjualan akan lebih luas.

2.5. Internet

Internet merupakan jaringan komputer yang terhubung menggunakan standar sistem global Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket data untuk melayani pengguna di seluruh dunia [7].

2.6. Website

Situs *website* memiliki definisi dari semua halaman situs *web* yang disimpan di server, yang dapat diakses oleh domain atau alamat IP. Biasanya ada halaman terkait di sebuah *web*. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa *website* adalah kumpulan halaman-halaman yang berguna untuk menampilkan informasi tertentu. Informasi yang ditampilkan pada *web* tidak memiliki batasan format, informasi pada *website* dapat berupa teks, gambar, video, animasi, suara, dll. Secara umum ada dua bentuk *website* yaitu statis dan dinamis. Situs *website* statis adalah situs *website* yang informasinya tidak dapat diubah melalui aplikasi situs *website*, sedangkan situs *website* dinamis adalah situs *website* dengan aplikasi atau menu yang dapat mengubah konten informasi [8].

2.7. HTML

Hypertext Markup Language atau HTML adalah bahasa yang digunakan dalam dokumen *web*. Secara umum HTML terdiri dari beberapa komponen, seperti tag, elemen, dan atribut. Tag digunakan sebagai identifier untuk memberitahu *web* browser untuk menjalankan elemen tertentu Tag dibuka dengan simbol kurang dari (<) dan ditutup dengan simbol lebih besar dari (>). Pembukaan dan penutupan ini digunakan untuk menjepit elemen. Pengertian elemen adalah nama dari sebuah tag dengan fungsi dan tujuan tertentu. Elemen dapat digunakan untuk memasukkan nilai elemen dan elemen anak. Elemen anak adalah elemen perantara antara elemen terbuka dan elemen tertutup dari elemen induknya. Atribut terakhir adalah atribut dalam elemen, digunakan untuk menandai elemen. Merupakan hal yang umum

untuk menetapkan atribut ke elemen karena akan dibutuhkan dalam aktivitas tertentu [8].

2.8. CSS

Menurut (Hidayat, 2017), “CSS saat ini dikembangkan oleh *World Wide Web Consortium (W3C)* dan telah menjadi bahasa standar dalam pengembangan *web*. CSS dapat digunakan sebagai satu atau lebih dukungan dan merupakan pelengkap untuk file HTML. File HTML sedang dibangun bingkai dan tata letak memainkan peran penting. CSS dapat berjalan di berbagai sistem operasi dan browser *web*. Secara umum, semua yang perlu dilakukan CSS adalah mengatur tata letak, garis besar, gambar, warna, tabel, spasi, dll [9].

2.9. PHP

PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman berbasis server – side - scripting yang terintegrasi dalam HTML untuk membuat halaman web dinamis. Biasanya, PHP digunakan untuk membangun situs web dinamis interaktif [10].

Adapun kelebihan-kelebihan dari PHP yaitu:

1. PHP adalah bahasa pemrograman yang tidak umum karena PHP bukanlah bahasa pemrograman yang tidak mengkompilasi penggunaannya.
2. PHP dapat berjalan di *server web* yang dirilis oleh Microsoft, seperti IIS atau PWS. Tetapi secara umum, pemula menjalankan PHP di Apache karena Apache adalah *open source*.
3. PHP adalah bahasa pemrograman *open source*, yang memungkinkan PHP mengalami perubahan dan perkembangan dengan sangat cepat.

4. PHP merupakan bahasa yang mudah dipelajari, hal ini dikarenakan kita dapat dengan mudah mendapatkan referensi di Internet.

2.10. Laravel Framework

Framework adalah struktur konseptual dasar yang dibuat untuk memecahkan masalah kompleks dan mengubahnya menjadi ramah untuk pengguna. Singkatnya, *framework* adalah wadah yang berisi kerangka kerja dari sebuah *website* [11].

Laravel sendiri merupakan *framework* yang berbasis pada pemrograman PHP, dan Laravel merupakan *open-source* yang menggunakan konsep *model-view-controller* (MVC). Laravel telah memperoleh lisensi MIT dan lisensi Github serta dapat digunakan sebagai media berbagi *code*-nya.

2.11. Basis Data

Basis data adalah kumpulan item data yang saling berhubungan satu sama lain berdasarkan arsitektur atau struktur, disimpan di perangkat keras komputer, dan bersama dengan perangkat lunak yang digunakan untuk memanipulasi data misalnya, memperbarui, mencari, pemrosesan kalkulasi tertentu, dan penghapusan untuk tujuan tertentu [12].

