

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk peneltiain selanjutnya di samping itu kajian terdahulu membantu penelitian dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan orsinalitas dari penelitian. Maka dari itu kajian pustaka berikut dilampirkan untuk mengetahui hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Hasil Penelitian Andri Sahata Sitanggung S.Kom, M.Kom & Azis Wahab Sutardi S,Kom [1]

Penelitian Andri Sahata Sitanggung S.Kom, M.Kom & Azis Wahab Sutardi S,Kom (2013), berjudul "*Sistem Informasi Penyewaan Rental Mobil Di CV. Surya Rental Mobil Bandung*". Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan studi kasus pada CV. Surya Rental Mobil Bandung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sistem yang berjalan, merancang, serta mengimplementasikan sistem informasi penyewaan rental mobil di CV. Surya Rental Mobil Bandung.

2. Hasil Penelitian Iyan Gustiana, M.Kom [2]

Penelitian Iyan Gustiana, M.Kom (2013), berjudul "*Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Pada PT. Ochikawa Headwears Project*". Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan

metode kualitatif yakni dengan melakukan pengamatan langsung sistem transaksi *online* yang sudah ada di internet, serta melakukan studi pustaka dengan memperoleh data melalui buku-buku literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi bagi penulis.

2.2. Pengertian Sistem

Sistem merupakan kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan.[3]

2.2.1. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, di antaranya sebagai berikut :

a. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak dan sistem fisik.

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik.

b. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah dan sistem buatan

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dan mesin disebut *human-machine system* atau ada yang menyebut dengan *man-machine system*.

c. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu dan sistem tidak tentu.

Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi di antara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem komputer adalah contoh dari sistem tertentu yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program yang dijalankan.

Sistem tidak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

d. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka.

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya. Secara teoretis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatif tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem lainnya. Karena sistem bersifat terbuka dan terpengaruh oleh lingkungan luarnya, suatu sistem harus mempunyai sistem pengendalian yang baik.[3]

2.3. Pengertian Informasi

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-fakta yang ada.[4]

2.4. Pengertian Data

Data adalah semua keterangan seseorang yang dijadikan responden ataupun yang berasal dari dokumen-dokumen, baik dalam bentuk statistik maupun dalam bentuk lainnya untuk keperluan penelitian.[4]

2.5. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sekumpulan hardware, software, brainware, prosedur, dan/atau aturan yang diorganisasikan secara integral untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat guna memecahkan masalah dan pengambilan keputusan. Sistem informasi adalah satu kesatuan data olahan yang terintegrasi dan saling melengkapi yang menghasilkan data olahan, baik dalam bentuk gambar, suara maupun tulisan.[4]

2.6. Analisis Sistem

Tahap analisis bertitik-tolak pada kegiatan-kegiatan dan tugas-tugas dimana sistem yang berjalan dipelajari lebih mendalam, konsepsi, dan usulan dibuat untuk menjadi landasan bagi sistem yang baru akan dibangun. Tujuan terpenting dalam tahap ini adalah untuk mendefinisikan sistem berjalan.[5]

2.7. Pengembangan Sistem

Proses pengembangan sistem umumnya melibatkan beberapa tahapan kerja dan melibatkan personel dalam bentuk suatu tim untuk mengerjakannya, seperti mengajak pemakai (user), manajer dan auditor untuk berpartisipasi dalam proyek pembangunan/pengembangan sistem.[5]

2.8. Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah sebuah sistem yang terdiri atas komputer-komputer yang didesain untuk dapat berbagi sumber daya (printer, CPU), berkomunikasi (surel, pesan instan), dan dapat mengakses informasi (peramban web). Tujuan dari jaringan komputer adalah agar dapat mencapai tujuannya, setiap bagian dari jaringan computer dapat meminta dan memberikan layanan (service). Pihak yang meminta/menerima layanan disebut klien (client) dan yang memberikan/mengirim layanan disebut peladen (server). Desain ini disebut dengan sistem client-server, dan digunakan pada hamper seluruh aplikasi jaringan komputer. [6]

2.9. Software Pendukung

Perangkat lunak (Software) adalah peralatan untuk menunjang untuk kerja dari perangkat keras (Hardware). Perangkat lunak memberikan instruksi-instruksi yang dapat ditanggapi dan dimengerti oleh perangkat keras komputer. Perangkat lunak komputer (Software) dapat dikelompokkan ke dalam tiga kelompok yaitu :

- a. Operating Sistem

Merupakan software yang dipasangkan pada hard drive sebuah komputer, sehingga hardware dapat “berkomunikasi” dan bekerja dengan software di dalam perangkat tersebut. Contoh : Windows 10, 7, 8, Xp, Vista, Linux, dan lain-lain.

b. Perangkat lunak aplikasi (*Application Software*)

Merupakan program yang didesain untuk meningkatkan kinerja user serta membantu user dalam menjalankan tugas-tugas mereka. Contoh : Notepad, Microsoft Word, Excel, Visio, dan lain-lain.

c. Bahasa Pemrograman (*Programming Language*)

Merupakan program yang digunakan untuk menterjemahkan suatu bahasa pemrograman ke dalam bahasa mesin, agar dapat dimengerti oleh komputer.

2.9.1. PHP

PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman berbasis web. PHP adalah bahasa scripting yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada server side. PHP diperkenalkan oleh Rasmus Lerdof pada tahun 1995. Pada awalnya PHP memiliki kepanjangan Personal Homepage. Hal ini karena PHP merupakan sebuah aplikasi kecil yang digunakan untuk melengkapi situs personal Rasmus di Internet (<http://www.php.net>). [7]

2.9.2. Visual Studio Code

Visual studio Code merupakan aplikasi cross platform yang dapat digunakan berbagai sitem operasi seperti windows, Linux, dan Mac OS. VS Code termasuk software yang ringan namun kuat editor sumbernya dengan

desktop. Menggunakan berbagai macam bahasa pemrograman seperti Java, JavaScript, Go, C++, dan masih banyak yang lainnya. Komponen dari Visual Studio juga sama seperti yang digunakan di Azure DevOps. Visual Studio memiliki lintas platform kode editor yang ringan, dapat digunakan oleh siapa saja untuk membuat atau membangun aplikasi web [8].

2.9.3. XAMPP

Definisi sederhana dari Xampp adalah perangkat lunak berbasis web server yang bersifat open source (bebas), serta mendukung di berbagai sistem operasi, baik Windows, Linux, atau Mac OS. Xampp digunakan sebagai standalone server (berdiri sendiri) atau biasa disebut dengan localhost. Hal tersebut memudahkan dalam proses pengeditan, desain, dan pengembangan aplikasi [9].

2.10. Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan sebuah proses dimana kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjualan dipenuhi, melalui antar pertukaran informasi dan kepentingan.[10]

2.11. Pengertian Pembelian

Pembelian adalah sebagai salah satu fungsi dari pembelanjaan atau merupakan kegiatan dari pembelanjaan. Pembelian sama pentingnya dengan penjualan, yaitu untuk memenuhi kebutuhan setiap perusahaan, seperti kebutuhan peralatan kantor, gedung, peralatan produksi, dan lain sebagainya.[10]