

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yaitu sebuah penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

2.1.1. Penelitian Terdahulu Oleh Okta Veza¹ , M.Ropianto²

Pada penelitian yang dilakukan oleh Okta Veza¹ , M.Ropianto² yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Inventory Data Barang Pada PT. Andalas Berlian Motors. Studi kasus : PT Andalas Berlian Motors Bukit Tinggi”. Didalam permasalahannya dalam pengolahan data persediaan mobil masih menggunakan buku sebagai pencatatan media yang masuk, sehingga dapat berpengaruh pada kesulitan konsumen mendapatkan informasi mengenai stock. Dalam permasalahan-permasalahan yang timbul, maka diperlukan suatu program aplikasi yang dapat membantu dalam pengolahan data mengenai persediaan mobil, maka dilakukan sebuah perancangan program aplikasi yang dapat membantu dalam mengatasi permasalahan yakni Sistem Informasi yang mampu mengontrol persediaan barang di PT. Andalas Berlian Motors Bukit Tinggi [2].

Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Inventory Data Barang Pada PT. Andalas Berlian Motors” dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu penelitian terdahulu menggunakan masih ditahap perancangan sedangkan penelitian yang dilakukan penulis sudah pada tahap implementasi. Persamaannya terletak pada aplikasi yang digunakan yaitu website.

2.1.2. Penelitian Terdahulu Oleh Hendra Agusvianto

Pada penelitian yang dilakukan oleh Hendra Agusvianto yang berjudul “Sistem Informasi Inventory Gudang Untuk Mengontrol Persediaan Barang Pada Gudang. Studi Kasus : PT. Alaisys Sidoarjo”. Didalam permasalahannya dalam pengolahan data data gudang pada PT.Alaisys sampai masih manual seperti pencatatan informasi pada penjualan dan persediaan barang dengan menggunakan

bon nota buku pencatatan dan laporan yang semua masih di tulis tangan. Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan harus mencari satu persatu nota yang telah di simpan. Metode pendekatan yang digunakan yaitu metode pendekatan terstruktur. Untuk membantu permasalahan, maka di bangun aplikasi aplikasi sistem inventori gudang berbasis web yang digunakan pada PT.Alaisys diharapkan dapat memberi solusi solusi dalam hak akses, Pencatatan pengolahan pada data barang sehingga dapat meningkatkan efektifitas perusahaan.Memudahkan karyawan dalam melakukan bagian pengontrolan persediaan barang [3].

Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan judul “Sistem Informasi Inventory Gudang Untuk Mengontrol Persediaan Barang Pada Gudang” dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu penelitian terdahulu menggunakan metode pendekatan terstruktur sedangkan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan metode pendekatan beriorintasi objek dimana pendekatan berorientasi objek mempermudah dalam pengembangan kode-kode kompleks menjadi lebih mudah digunakan, dibaca, maintenance. Persamaanya dalam pengoprasian basis datanya sama-sma menggunakan Mysql dan aplikasi yang dibangun menggunakan website.

2.2. Sistem

Sistem merupakan susunan element-element yang berkoordinasi membentuk suatu fungsi [4]. Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedurprosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu [5]. Sistem adalah satu hal yang terpenting dalam membuat perancangan sistem informasi. Pada umumnya setiap organisasi selalu mempunyai sistem informasi untuk mengumpulkan, menyimpan, melihat, dan menyalurkan informasi. Sistem informasi dapat terbentuk karena didorong oleh kebutuhan akan informasi yang terus meningkat yang dibutuhkan oleh pengambil keputusan [6].

2.3. Informasi

Informasi adalah hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya dimana akan menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan keputusan [7]. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih

berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data, data kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (event) adalah kejadian yang terjadi pada masa tertentu [5].

2.4. Sistem Informasi

Definisi sistem informasi adalah sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan/mengendalikan organisasi [8]. Sistem informasi merupakan komponen dari sistem yang saling berelasi sehingga dapat mengorganisir data, mengolah data dan menghasilkan sebuah informasi ataupun makna yang bermanfaat dan dipahami oleh penerimanya [9].

2.5. Pengertian Inventory

Inventory adalah item atau material yang dipakai oleh sesuatu organisasi atau perusahaan untuk menjalankan bisnisnya. Jika perusahaan itu memproduksi suatu barang atau jasa maka material tersebut digunakan untuk mendukung atau menyediakan kebutuhan produksi [10].

2.6. Sistem Informasi Inventory

Sistem informasi inventory merupakan suatu sistem penyimpanan barang terpadu untuk mencapai suatu tujuan dalam pengambilan keputusan dengan menerima input dan menghasilkan output menggunakan transformasi yang terorganisasi. Sistem informasi inventory biasanya terdiri dari sistem penerimaan barang, sistem pembelian barang, dan sistem gudang. Sistem ini harus dapat memberikan informasi inventory seperti informasi pengeluaran barang, pembelian barang, perpindahan atau mutasi barang dan informasi lain secara cepat dan akurat. Selain itu sistem ini juga dapat mempermudah kinerja user dalam kegiatannya [10].

2.7. Pengertian Pembelian

Pembelian adalah tahap dalam proses pengambilan keputusan pembelian di masa konsumen benar-benar membeli. Pengambilan keputusan merupakan suatu individu yang secara langsung terlihat dalam pendataan dan mempergunakan barang yang ditawarkan [11].

2.8. Pengertian Pemesanan

Pemesanan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud pemesanan adalah “ proses, perbuatan, cara memesan (tempat, barang,dsb) kepada orang lain” [11].

2.9. Pengertian sistem Pembayaran

Sistem pembayaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem keuangan dan sistem perbankan suatu negara. Sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup pengaturan, kontrak, fasilitas operasional dan mekanisme teknik yang digunakan untuk penyampaian, pengesahan, dan penerima intruksi pembayaran [11].

2.10. Konsep Pemrograman Web

Web merupakan fasilitas hiperteks untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi dan data multimedia lainnya. PHP merupakan salah satu *script Server Side* yang sangat populer diterapkan dalam sebuah situs *web*. Situs atau *web* dapat dikategorikan menjadi dua yaitu *web* statis dan *web* dinamis [12].

2.10.1 Web statis

Web statis adalah *web* yang berisi atau menampilkan informasi-informasi yang sifatnya statis (tetap). Disebut statis karena pengguna tidak dapat berinteraksi dengan *web* tersebut. Singkatnya, untuk mengetahui suatu *web* bersifat statis dapat dilihat dari tampilannya. Jika suatu *web* hanya berhubungan dengan halaman *web* lain dan berisi suatu informasi yang tetap maka *web* tersebut disebut *web* statis [12].

2.10.2. Web dinamis

Web dinamis adalah *web* yang menampilkan informasi serta dapat berinteraksi dengan pengguna. *Web* yang dinamis

memungkinkan pengguna untuk berinteraksi menggunakan form sehingga dapat mengolah informasi yang ditampilkan. *Web* dinamis bersifat interaktif, tidak kaku dan terlihat lebih indah [12].

2.11. Perangkat Komputer

2.11.1. Software

Software merupakan sekumpulan data elektronik, yang tersimpan dan kemudian dikendalikan oleh perangkat Komputer. Data elektronik tersebut berupa instruksi atau program, yang nantinya akan menjalankan perintah khusus [13].

2.11.1.1. XAMPP

XAMPP adalah paket software yang terdiri dari software software Apache, MySQL, PHP, dan seterusnya yang dikemas dalam sebuah bundel paket yang praktis dan mudah dipasang [14].

2.11.1.2. MYSQL

My SQL (My Structure Query Language) adalah salah satu Data Base Management System (DBMS). Dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, My SQL , dan lainnya. My SQL berfungsi untuk mengolah database menggunakan Bahasa SQL. My SQL bersifat open source sehingga kita bisa menggunakannya secara gratis [1].

2.11.1.3. PHP

PHP yaitu singkatan dari Hypertext Preprocessor yaitu bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open source. PHP merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server. PHP adalah script yang digunakan untuk membuat halaman website yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh client. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima client selalu terbaru / up to date. Semua script PHP dieksekusi pada server dimana script tersebut dijalankan [1].

2.11.1.4. Codeigniter

Codeigniter merupakan sebuah web application framework yang bersifat open source digunakan untuk membangun aplikasi PHP dinamis yang bertujuan untuk membantu developer untuk mengerjakan aplikasi yang lebih cepat daripada menulis semua code dari awal [15].

2.11.2.1. Brainware

Brainware adalah orang yang menggunakan, memakai ataupun mengoperasikan perangkat komputer. Dapat diartikan juga sebagai perangkat intelektual yang mengoperasikan dan juga mengeksplorasi kemampuan dari perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) [16].

2.11.2.2. Jaringan Komputer

Jaringan computer adalah sekelompok komputer otonom yang saling dihubungkan satu dengan lainnya menggunakan protokol komunikasi melalui media transmisi, sehingga dapat saling berbagi menggunakan sumber daya yang ada dan berkomunikasi [17].

2.11.2.2.1 Definisi Jaringan Komputer

Jaringan computer adalah sebuah sistem yang terdiri atas computer-computer yang didesain untuk dapat berbagi sumber daya (printer, CPU), berkomunikasi (surel, pesan instan), dan dapat mengakses informasi. Tujuan dari jaringan computer adalah agar dapat mencapai tujuannya, setiap bagian dari jaringan komputer dapat meminta dan memberikan layanan (service). Pihak yang meminta/menerima layanan disebut klien (client) dan yang memberikan/mengirim layanan disebut paladen/server desain ini juga disebut dengan sistem client-server [17].