

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan sebuah kegiatan membandingkan penelitian yang sedang dikerjakan penulis dengan penelitian yang sudah dilakukan dari peneliti sebelumnya. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat persamaan dan perbedaan yang terdapat pada hasil penelitian penulis sebelumnya sehingga penulis dapat melihat apa saja kekurangan dan kelebihan yang ada pada hasil penelitian yang penulis lakukan. Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan Sistem Informasi Penjualan Furniture adalah sebagai berikut :

Penelitian yang dilakukan oleh Andi Wicaksono, Arie S. M. Lumenta, Dan Brave A. Sugiarto yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Furniture pada Galeri Ukir Mebel Berbasis Web” dengan tujuan pembuatan sistem informasi penjualan agar lebih memudahkan atau mengatasi permasalahan yang umum dalam penjualan yang masih belum terintegrasi dengan teknologi seperti media internet. Salah satu permasalahan yang sering dihadapi pelanggan adalah dalam memperoleh informasi pada suatu produk [2].

Penelitian yang dilakukan oleh Joko Santoso, dan Indra Gamayanto, ST, MITM dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web Pada CV. Sumber Rejeki Aluminium Semarang” yang bertujuan untuk memaksimalkan penggunaan internet untuk media promosi dan penjualan, CV. Sumber Rejeki

Aluminium sendiri masih kurang memaksimal penggunaan internet karena target penjualan yang harus di capai dalam sebulan adalah dengan menjual 400 produk sedangkan tingkat penjualan pada saat ini belum mencapai target yang diinginkan [3].

Persamaan dari kedua penelitian tersebut adalah sama sama mempunyai judul Sistem Informasi Penjualan Furniture, dan permasalahan yang timbul juga hampir sama, mulai dari perusahaan belum terintegrasinya teknologi, sulitnya menerima informasi produk, sampai dengan kurangnya memaksimalkan media internet dalam promosi dan penjualan.

Perbedaannya dari segi pemilihan metode penelitian, kedua penelitian terdahulu itu menggunakan metode penelitian Terstruktur sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan sistem yang berorientasi objek.

2.2 Pengertian Sistem

Sistem merupakan kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan. Didalam perusahaan, yang dimaksud elemen dari sistem adalah departemen internal, seperti persediaan barang [4].

Ada juga yang mengartikan sistem merupakan kumpulan dari komponen-komponen yang membentuk satu kesatuan dan suatu sistem beroperasi didalam lingkungan tertentu yang dibatasi oleh batasan-batasan tertentu [5].

Dengan demikian sistem sendiri dapat diartikan sekumpulan kelompok atau rangkaian dari berbagai mekanisme prosedur yang berbeda, namun saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan.

2.3 Karakteristik Sistem

Sistem memiliki beberapa karakteristik [6], yaitu :

1. Komponen

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen sistem dari komponen yang berupa subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. Batasan Sistem

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (scope) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar sistem (environment) adalah diluar batasan dari sistem yang bersifat mengantungkan yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan dapat bersifat menguntungkan yang harus tetap dijaga dan yang merugikan yang harus dijaga dan dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup sistem.

4. Penghubungan Sistem

Penghubungan sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari subsistem akan menjadi masukan (input) untuk subsistem lain melalui penghubung.

5. Masukkan Sistem

Masukkan adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem, yang dapat berupa perawatan (maintenace input), dan masukkan sinyal (signal input). Maintenace input adalah energi yang dimasukkan agar sistem dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran. Contoh dalam sistem computer program adalah maintaenance input sedangkan data adalah signal input diolah menjadi informasi.

6. Keluaran Sistem

Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Conth komputer menghasilkan panas yang merupakan sisa pembuangan, sedangkan informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

7. Pengolah Sistem

Suatu sistem menjadi bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Sistem produksi akan mengolah bahan baku menjadi bahan jadi, system akuntansi akan mengolah data menjadi laporan-laporan keuangan.

8. Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (goal) atau sasaran (objektive). Sasaran dari sistem sangat menentukan input yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang dihasilkan sistem.

2.4 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, [7] yaitu:

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik
 - a. Sistem Abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teknologi, yaitu sistem yang berupa pemikiran hubungan antar manusia dengan Tuhan.
 - b. Sistem Fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem computer, sistem produksi dan lain-lain.
2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia
 - a. Sistem Alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam; tidak dibuat oleh manusia, misalnya sistem perputaran bumi, terjadinya siang malam.
 - b. Sistem Buatan Manusia merupakan sistem yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin yang disebut human machine system. Sistem informasi berbasis computer salah satunya.

3. Sistem Determinasi dan Sistem Probabilistik

- a. Sistem determinasi adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah lakunya yang dapat diprediksi. Sistem computer contohnya karena tingkahnya bisa dipastikan berdasarkan program.
- b. Sistem Probabilistik adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilistic.

4. Sistem Terbuka dan Sistem Tertutup

- a. Sistem Terbuka adalah sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya.
- b. Sistem Tertutup adalah sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa campur tangan pihak luar.

2.5 Pengertian Informasi

Informasi Adalah suatu pertumbuhan dalam ilmu pengetahuan yang menyumbangkan kepada konsep kerangka kerja yang umum dan fakta-fakta yang diketahui. Informasi bertumpu pada konteks dan pengetahuan si penerima untuk kepentingannya [5].

Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi bentuk yang berguna bagi penerimanya dan bermanfaat untuk digunakan dalam proses mengambil keputusan [8]

2.6 Siklus Informasi

Data yang diolah untuk menghasilkan informasi menggunakan model proses yang tertentu. Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, kemudian penerima menerima informasi tersebut, yang berarti menghasilkan keputusan dan melakukan tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data Kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses Kembali lewat suatu model dan seterusnya yang disebut dengan siklus informasi. Siklus ini juga disebut siklus pengolahan data [6].

2.7 Nilai Informasi

Nilai suatu informasi berhubungan dengan keputusan, hal ini berarti bahwa bila tidak ada pilihan atau keputusan, informasi menjadi tidak diperlukan. Parameter untuk mengukur nilai sebuah informasi tersebut, ditentukan dari manfaat dan biayanya [9].

2.8 Kualitas Informasi

Kualitas suatu informasi tergantung oleh 3 hal yaitu sebagai berikut [7] :

a. Akurat

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.

b. Tepat Waktu

Informasi yang datang pada si penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi karena

informasi merupakan landasan dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat maka dapat berakibat bagi organisasi.

c. Relevan

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk orang satu dengan yang lain berbeda, tergantung dengan bidang kegiatan si penerima dengan informasi yang didapat.

2.9 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu cara yang terorganisir mengumpulkan, memasukan dan memproses data, mengendalikan, dan menghasilkan informasi dengan berbasis proses manual atau Komputer untuk mencapai sasaran dan tujuan organisasi [10].

Sistem informasi adalah sistem dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas input (data, instruksi) dan output (laporan, kalkulasi) [11].

2.10 Komponen Sistem Informasi

Sistem Informasi berbasis komputer dalam suatu organisasi terdiri dari beberapa komponen berikut :

a. Blok Masukan

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media yang digunakan untuk

menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen dasar.

b. Blok Model

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan metode matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. Blok Keluaran

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan pemakai sistem.

d. Blok Teknologi

Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian diri secara menyeluruh.

e. Blok Basis Data

Kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras computer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

f. Blok Kendali

Pengendalian yang dirancang untuk mencegah atau bila terlanjut terjadi kesalahan dapat langsung diatasi [12].

2.11 Penjualan

Penjualan adalah bagaimana menciptakan hubungan jangka panjang dengan pelanggan melalui produk atau jasa perusahaan. Dalam hal ini, Penjualan berarti sebuah taktik yang dapat mengintegrasikan perusahaan, pelanggan, dan relasi antara keduanya [13].

penjualan adalah suatu kegiatan menyerahkan barang atau jasa dari penjual ke pembeli sesuai kesepakatan bersama dengan tujuan mendapatkan pendapatan bagi pihak penjual dan terpenuhinya kebutuhan pembeli [14].

2.12 Furniture

Mebel atau Furniture adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Mebel berasal dari kata *movable*, yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap. Sedangkan kata *furniture* berasal dari bahasa Prancis *fourniture* [15].

2.13 Pemesanan

Menurut Utara yang dikutip oleh Fauzi Rahman pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik [16].

2.14 Laporan

Laporan merupakan suatu bentuk pertanggung jawaban baik lisan maupun tulisan atas suatu tindakan atau kegiatan yang dilakukan. Menurut Keraf yang

dikutip oleh M Jamil laporan adalah suatu cara komunikasi secara tertulis di mana seseorang menyampaikan informasi kepada suatu badan atau lembaga atas pekerjaannya untuk dimintai tanggung jawab yang dibebankan kepadanya [17].

2.15 Definisi Database

Database adalah kumpulan file-file yang saling berelasi, relasi tersebut biasa ditunjukkan dengan kunci dari tiap file yang ada. Satu database menunjukkan satu kumpulan data yang dipakai dalam satu lingkup perusahaan [18].

2.16 Internet

Menurut Abdul Kadir dalam bukunya “Pengenalan Sistem Informaasi” (2003: 54) yang dikutip oleh A M Sari mengemukakan bahwa: “Internet merupakan contoh jaringan terbesar yang menghubungkan jutaan komputer yang tersebar di seluruh penjuru dunia dan tak terikat pada satu organisasi manapun”. “Internet dapat diartikan sebagai jaringan computer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia, dimana di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif [19].

2.17 Website

Menurut Yuhefizar (2009:02) yang dikutip oleh Suryanto A “website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi [20].

2.18 HTML (Hypertext Markup Language)

Definisi Menurut Sugiri dalam M. Iqbal Dzulhaq, dkk dalam Jurnal Sisfotek Global (2017:2) yang dikutip oleh KhozinYuliana “HTML adalah Sebuah protokol yang digunakan untuk membuat format suatu dokumen web yang mampu dibaca dalam browser dari berbagai platform computer” [21].

2.19 PHP

HyperText Preprocessor atau PHP merupakan suatu bahasa pemrograman yang dirancang khusus untuk digunakan pada Web. PHP sendiri adalah tool untuk membuat halaman web yang dinamis. Output dari PHP adalah HTML atau sesuai keinginan pemrograman yang dijalankan pada servernya [22].

2.20 MYSQL

MySQL (My Structure Query Language) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (Database Management System) atau DBMS dari sekian banyak DBMS, seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL, dan lain – lain. MySQL merupakan DBMS yang multithread, multi – user yang bersifat gratis di bawah lisensi GNU General Public Licence (GPL). Tidak seperti Apache yang merupakan software yang dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing – masing. MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan Swedia, yaitu MySQL AB. MySQL AB memegang hak cipta kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQLAB adalah : David Axmark, Allan Larson, dan Michael Monty Widenius [23].

2.21 XAMP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis [24].

2.22 Javascript

Java Script adalah bahasa script yang berdasarkan pada objek yang memperbolehkan pemakai untuk mengendalikan banyak aspek interaksi pemakai pada suatu dokumen HTML. Dimana objek tersebut dapat berupa suatu window, frame, URL, dokumen, form, button, atau item yang lain. Yang semuanya itu 22 mempunyai properti yang saling berhubungan dengannya dan masing – masing memiliki nama, lokasi, warna nilai dan atribut lain [25].

2.23 Bootstrap

Bootstrap adalah suatu paket aplikasi front end framework sebuah website, yang bisa dikatakan sebagai template desain website berguna mempercepat dan mempermudah pengembangan website. Bootstrap menyediakan HTML, CSS dan Javascript siap pakai dan mudah untuk dikembangkan [26].