

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan (2009) Ineke Febriana .H, Fakultas Ekonomi Universitas Sebelas Maret Surakarta yang berjudul “Analisis Proses Purchase Order” pada PT. Kusumahadi Santosa Karanganyar.

Didalam transaksi jual beli barang atau jasa, harapan pembeli dan penjual adalah sama-sama dipuaskan baik dari segi pesanan maupun kemudahan-kemudahan pelayanan dan birokrasi. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mencapai kesepakatan pesanan tetapi adakalanya kesepakatan tidak tercapai, oleh karena itu peneliti memfokuskan penelitian dalam hal yang tercapai kesepakatan yaitu memulai analisis dari adanya purchase order (PO). Purchase order (PO) dikirimkan oleh pembeli kepada penjual setelah terlebih dahulu pihak pembeli mengetahui deskripsi barang. Untuk mengetahui deskripsi barang dapat dilihat melalui iklan atau katalog. Pembeli mengirimkan purchase order (PO) kepada penjual dengan menyebutkan spesifikasi barang yang dikehendaknya. Dalam hal ini maka pembeli memenuhi syarat untuk mendapatkan barang yang dipesannya. Jika penjual setuju untuk memproduksi barang sesuai dengan purchase order (PO) yang dikirim oleh pembeli maka penjual akan mengirim Performa Invoice melalui fax kepada pembeli. Performa Invoice berfungsi sebagai

tanggapan bahwa penjual telah menerima purchase order (PO) yang dikirim pembeli, dan penjual setuju memproduksi dan menjual barang sesuai yang dipesan oleh pembeli. Penentuan ukuran container, pengiriman barang, waktu pengiriman, dan tujuan barang ditentukan oleh pembeli. Sedangkan untuk jenis pembayaran dan persyaratan penyerahan barang telah disepakati sebelumnya antara penjual dan pembeli. Setelah itu penjual akan meminta waktu penyerahan yang lebih flexibel sehingga jika terjadi penundaan tidak sampai melanggar kontrak. Sebaliknya biasanya pembeli telah memiliki rencana penggunaan barang tersebut. Sehingga penerapan waktu penyerahan yang mendekati akurat kalau bisa benar-benar tepat. Dua posisi ini memang bertentangan, sehingga pihak penjual dan pembeli harus menegosiasikan waktu kompromisnya. Klausul penyerahan yang dicantumkan disini sangat ketat, sehingga harus dimodifikasi agar mencerminkan kesepakatan kedua pihak. [1]

## **2.2 Pengertian sistem informasi**

Menurut Kertahadi (2007), sistem informasi adalah alat untuk menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi dalam perencanaan, memulai, pengorganisasian, operasional sebuah perusahaan yang melayani sinergi organisasi dalam proses mengendalikan pengambilan keputusan (Dini, 2015) [2]

### **2.3 Pengertian Web server**

Web Server adalah sebuah perangkat lunak server yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan web browser dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML. [3]

### **2.4 Pengertian XAMPP**

Peneliti membangun sistem informasi pengolahan data PO ( *Purchase order* ) berbasis web ini menggunakan software XAMPP, XAMPP adalah sebagai local server untuk membuat sistem berjalan dengan baik dan benar sesuai yang diharapkan ketika dikembangkan dalam komputer peneliti.

XAMPP adalah software open source yang digunakan untuk membuat server sendiri pada komputer kita dengan istilah biasa disebut dengan localhost. XAMPP berfungsi sebagai local server untuk menompang berbagai jenis data website yang sedang dalam proses pengembangan XAMPP jug bertujuan untuk membuat web server pribadi sehingga dapat membuat tampilan website yang dinamis sebelum diposting di web server harus mencoba menjalanya webnya di localhost terlebih dahulu untuk mengetahui programnya sudah berfungsi dengan baik atau tidak, Didalam XAMPP ada beberapa hal penting yang harus diketahui fungsinya yaitu Htdocs, Phpmyadman, dan terakhir Control Panel.

- a. Htdocs berfungsi untuk menyimpan sebuah folder penyimpanan web server untuk halaman-halaman web yang sudah dibuat dan nantinya akan ditampilkan.

- b. PhpMyAdmin berfungsi untuk mengolah data dalam data base website yang akan dikembangkan.
- c. Control Panel berfungsi mengontrol atau mengendalikan XAMPP dengan lebih baik, mulai dari setiing website, data base.

## **2.5 Metode pengembangan *prototype***

Ogedebe, dkk (2012), menyampaikan bahwa prototyping merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Dengan metode prototyping ini akan dihasilkan prototype sistem sebagai perantara pengembang dan pengguna agar dapat berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem informasi. Agar proses pembuatan prototype ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan pada tahap awal, yaitu pengembang dan pengguna harus satu pemahaman bahwa prototype dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan awal. Prototype akan dihilangkan atau ditambahkan pada bagiannya sehingga sesuai dengan perencanaan dan analisis yang dilakukan oleh pengembang sampai dengan ujicoba dilakukan secara simultan seiring dengan proses pengembangan [4]

Tujuan peneliti menggunakan prototype untuk mengetahui apa yang diharapkan user, user berperan aktif dalam pengembangan sistem, dalam melukan metode pengembangan prototype ada beberapa tahapan yang harus dilakuka dalam pengembangan adalah sebagai berikut :

- a. Analisa Kebutuhan

Di tahap ini pengembang melakukan identifikasi software dan semua kebutuhan sistem yang akan dibuat.

b. Membangun Prototyping

Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

c. Evaluasi Prototyping.

Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah prototyping sudah sesuai dengan harapan pelanggan.

d. Menekodekan Sistem

Pada tahap ini prototyping yang sudah disetujui akan diubah ke dalam bahasa pemrograman.

e. Menguji Sistem

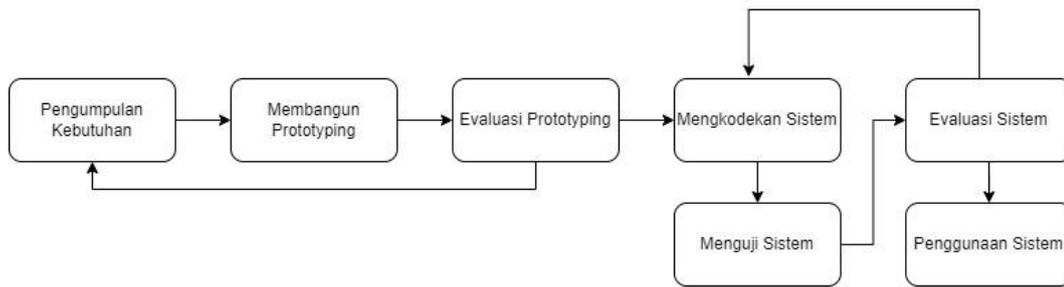
Di tahap ini dilakukan untuk menguji sistem perangkat lunak yang sudah dibuat pengujian.

f. Evaluasi Sistem

Perangkat lunak yang sudah siap jadi akan dievaluasi oleh pelanggan untuk mengetahui apakah sistem sesuai dengan yang diharapkan.

g. Menggunakan Sistem

Perangkat lunak yang sudah diuji dan disetujui oleh pelanggan siap digunakan.



Gambar 2.1 Mekanisme pengembangan sistem dengan *Prototype*  
(Sumber : Ogedebe, dkk 2020)

## 2.6 Flow Map

Flow map adalah diagram yang menunjukkan aliran data berupa formulir formulir ataupun keterangan berupa dokumentasi yang mengalir atau beredar dalam suatu sistem [5]

Flowmap adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. [6]

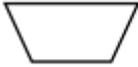
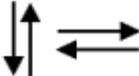
Definisi flowmap menurut Ladjamudin bin AlBahra adalah sebagai berikut :  
“Flowmap adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. Flowmap merupakan cara penyajian dari suatu algoritma” [7]

Langkah langkah dalam membuat flowmap :

- a. Penggambaran flowmap dimulai dari atas halaman ke bagian bawah, kemudian dari kiri ke bagian kanan [8]
- b. Penggambaran flowmap dilakukan berdasarkan pembagian atau sub sistem.[9]

- c. Dalam flowmap harus jelas dimana awal suatu status informasi, kemudian dimana akhir siklus. [10]
- d. Semua bagian siklus informasi harus jelas menggunakan kertas kerja yang jelas sesuai dengan yang akan dilakukan dalam sistem [11]
- e. Semua sub-sistem yang digambarkan, harus mengalami siklus informasi. [12]

Jika penggambaran suatu siklus informasi terpotong, maka gunakan penghubung antar bagian[13]

<b>Simbol</b>	<b>Keterangan</b>
	<b>Simbol dokumen</b> Menunjukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> .
	<b>Simbol kegiatan manual</b> Menunjukkan kegiatan atau pekerjaan manual
	<b>Simbol proses</b> Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
	<b>Simbol keyboard</b> Menunjukkan <i>input</i> yang menggunakan <i>on-line keyboard</i> .
	<b>Simbol harddisk</b> Menunjukkan <i>input</i> ataupun <i>output</i> menggunakan <i>harddisk</i> .
	<b>Simbol garis alir</b> Menunjukkan arus dari setiap proses.
	<b>Simbol penghubung</b> Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain.
	<b>Simbol arsip</b> Menunjukkan pengarsipan <i>file</i> tanpa menggunakan komputer.
	<b>Simbol keputusan</b> Digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program.

Gambar 2.2 ( Alat Bantu Analisis, Annisa Paramitha F, S.Kom., M.Kom )

## **2.7 Pengertian MySQL**

MySQL adalah suatu software yang digunakan untuk mengelola SQL (Structured Query Language). Bahasa ini biasa digunakan untuk keperluan database khusus pada website. Pengelolaan database yang dimaksudkan adalah untuk menambah data, mengubah, menghapus dan lain – lain [14]

## **2.8 Pengertian Purchase order**

Istilah PO atau yang memiliki kepanjangan Purchase Order adalah salah satu bentuk dokumen penting dan resmi, yang dibuat oleh pihak pembeli dalam sebuah transaksi. Dimana isi dari dokumen tersebut adalah daftar barang yang dibutuhkan atau akan dibeli oleh pembeli [15]

