

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian, diperlukan untuk mengamati penelitian terdahulu, ini dilakukan untuk menjaga keaslian penelitian yang akan dipelajari. Penelitian sebelumnya memiliki kelebihan bagi para peneliti dan juga sebagai dasar atau pemahaman awal sebelum melakukan penelitian.

Penelitian oleh Farhan Ramadhan dan Nuraini Purwandari yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Pada PT. Mustika Jati” berfokus pada penjualan barang berbasis *web* yang berguna sebagai alat bantu perusahaan untuk mencatat, menyimpan, mengolah, dan mengintegrasikan data. Persamaan terdapat pada objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dan penulis yaitu, di proses penjualan barang pada PT. Purna Baja Harsco masih secara konvensional, kemudian menggunakan metode pendekatan yang sama yaitu secara *object oriented* serta sama-sama berbasis *web*. Sedangkan perbedaan terdapat pada pembuatan sistem dimana peneliti terdahulu hanya membuat sistem informasi penjualan berbasis *web* sedangkan sistem informasi yang dibuat dalam penelitian ini adalah sistem penjualan dimana pelanggan dapat memesan produk secara *online* berbasis *web*. [1]

Penelitian oleh Isabel Ananda dan Eva Zuraidah yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Pada PT. Asia Truk Pratama Jakarta” berfokus pada penjualan barang berbasis *web*. Persamaan terdapat pada

objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dan penulis yaitu, di proses penjualan barang pada PT. Purna Baja Harsco masih secara konvensional, kemudian menggunakan metode pendekatan yang sama yaitu secara *object oriented* serta sama-sama berbasis *web*. Sedangkan perbedaan terdapat pada pembuatan sistem dimana peneliti terdahulu metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *waterfall*. [2]

Persamaan dari penelitian ini selain dari tema yang diangkat tentang penjualan produk ada juga permasalahan yang terjadi mulai dari pemesanan produk yang masih manual serta penelitian yang menggunakan metode pendekatan berorientasi objek. Perbedaan dari penelitian ini yaitu peneliti terdahulu hanya membuat sistem informasi penjualan berbasis *web* sedangkan sistem informasi yang dibuat dalam penelitian ini adalah sistem penjualan dimana pelanggan dapat memesan produk secara *online* berbasis *web*, serta untuk metode penelitian sebelumnya menggunakan metode *waterfall* sedangkan penelitian ini sendiri menggunakan metode pengembangan *prototype*.

2.2 Pengertian Sistem

Sistem adalah kumpulan dari beberapa komponen yang saling berhubungan satu dengan lainnya yang membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Ada dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. [3]

Pengertian Suatu sistem adalah sekelompok bagian yang bekerja bersama untuk mencapai suatu tujuan. Jika satu bagian rusak atau tidak dapat memenuhi tanggung jawabnya, maka tujuan yang akan dicapai tidak akan tercapai atau, setidaknya, sistem yang telah diterapkan akan menerima gangguan. [4]

Setelah mengutip dari beberapa definisi para ahli diatas maka dapat disimpulkan sistem merupakan sekumpulan elemen yang saling terhubung untuk mencapai tujuan utama.

2.3 Karakteristik Sistem

Menurut Mustakini, suatu sistem mempunyai karakteristik. Karakteristik sistem adalah sebagai berikut: [3]

1. Suatu sistem mempunyai komponen-komponen sistem (*components*) atau subsitem-subsistem.

Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. [3]

2. Suatu sistem mempunyai batas sistem(*Boundary*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. [3]

3. Suatu sistem mempunyai lingkungan luar (*Environment*)

Bentuk apapun yang ada diluar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut lingkungan luar sistem.

Lingkungan luar sistem ini dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. [3]

4. Suatu sistem mempunyai penghubung(*Interface*)

Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain disebut penghubung sistem atau interface. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lain. Bentuk keluaran dari satu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem lain melalui penghubung tersebut. Dengan demikian, dapat terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan penghubung, [3]

5. Suatu sistem mempunyai tujuan (*goal*).

Suatu sistem mempunyai tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat *deterministik*. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan. [3]

2.4 Pengertian Informasi

Informasi merupakan hasil pemrosesan data (fakta) menjadi sesuatu yang bermakna dan bernilai untuk pengambilan keputusan. Informasi tidak dapat terlepas dari aspek kehidupan manusia. Siapa, kapan, dan di manapun seseorang akan membutuhkan informasi, menurut Bonnie Soeherman dan Marion Pinontoan. [5]

Berikut merupakan pendapat para ahli yang mendukung tentang pengertian informasi antara lain:

1. Menurut Mcleod (2001, p15), informasi adalah data yang telah diproses, atau data yang memiliki arti. Informasi merupakan bagian yang

penting dari suatu perusahaan.

2. Menurut Davis (1991, p28) informasi diartikan sebagai data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan saat ini atau mendatang.
3. Menurut Wilkinson (1993, p3), informasi adalah data yang telah ditransformasikan dan dibuat lebih bernilai melalui pemrosesan.
4. Menurut Cushing (1991, p11), informasi diartikan sebagai output pengolahan data yang diorganisir dan berguna bagi orang yang menerimanya.

Setelah mengutip dari beberapa definisi para ahli diatas maka dapat disimpulkan informasi adalah data yang diolah dan dapat menghasilkan sesuatu yang berguna bagi penerima.

2.5 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Rommey, sistem informasi adalah cara untuk memasukkan, mengumpulkan, menyimpan serta mengolah data dan terorganisir dengan cara mengelola, menyimpan, melaporkan serta mengendalikan informasi dengan cara organisasi agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. [5]

Menurut Tafri D. Muhyuzir, sistem informasi merupakan data yang dikumpulkan, diolah, serta diklasifikasikan dengan sedemikian rupa sehingga menjadi sistem informasi entitas terkait mengandung dan tunggal satu sama lain sehingga akan menjadi sistem informasi berharga bagi mereka yang mengirimnya.

[5]

Menurut Bonnie Soeherman dan Marion Pinontoan, mengatakan bahwa sistem informasi merupakan serangkaian komponen berupa manusia, prosedur, data, dan teknologi (seperti komputer) yang digunakan untuk melakukan sebuah proses untuk pengambilan keputusan guna penunjang keberhasilan bagi setiap organisasi (dalam pencapaian tujuan). [6]

Setelah mengutip dari beberapa definisi para ahli diatas maka dapat disimpulkan Sistem Informasi adalah rangkaian prosedur yang mengolah data menjadi informasi yang berharga sehingga dapat digunakan dalam pencapaian tujuan bagi suatu organisasi.

2.6 Pengertian Penjualan

Penjualan adalah proses dimana sang penjual memenuhi segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar tercapai manfaatnya bagi pihak penjual maupun pihak pembeli yang berkelanjutan dan yang menguntungkan bagi kedua belah pihak. [7]

2.7 Pengertian Permintaan Barang

Permintaan/*demand* adalah kegiatan manusia/pembeli yang menunjukkan keinginan untuk membeli sejumlah barang tertentu sesuai dengan tingkat harga di waktu tertentu. Pembelian atau *purchasing* sinonim dengan *procurement* atau pengadaan barang. Definisi *procurement* atau permintaan pengadaan barang menurut Bodnar dan Hopwood proses bisnis dalam memilih sumber daya sumber daya, pemesanan dan perolehan barang atau jasa. [8]

2.8 Pengertian Persediaan Stok Barang

Perhitungan persediaan barang adalah proses menghitung jumlah barang yang ada di gudang dan mencocokkannya dengan catatan pembukuan persediaan. Jika jumlah di dalam gudang ternyata tidak sama dengan catatan, maka perlu dilakukan koreksi atas jumlah barang persediaan. Persediaan diterjemahkan dari kata “*inventory*” yang merupakan timbunan barang yang secara sengaja disimpan sebagai cadangan untuk menghadapi kelangkaan. [9]

2.9 Pengertian Web Server

Web browser adalah program untuk menunjukkan halaman yang berbentuk kode HTML. Semua halaman *web* ditulis dengan bahasa HTML (*Hypertext Markup Language*). Walaupun beberapa file mempunyai ekstensi yang berbeda (contoh: .html, .php, .php3), output file tersebut tetap HTML. HTML merupakan medium yang selalu dikirimkan ke *web browser* baik halaman itu berupa halaman statis, sebuah script (seperti PHP), ataupun yang dibuat oleh program *Interface*. [10]

2.10 Pengertian HTML

HTML adalah singkatan dari *Hyper Text Markup Language*. Dokumen HTML merupakan file teks murni yang dapat dibuat dengan menggunakan editor teks apa pun. Dokumen ini dikenal sebagai halaman *web*. Dokumen *HTML* adalah dokumen yang disajikan di *Browser Web*. Dokumen ini biasanya memuat informasi atau antarmuka aplikasi di Internet. [11]

2.11 Pengertian PHP

PHP merupakan bahasa pemrograman yang dipakai untuk membuat program *website* dimana kode program yang telah dibuat dikompilasi dan dijalankan pada sisi *server* untuk menghasilkan halaman *website* yang dinamis. PHP dibuat pada tahun 1994 oleh Rasmus Lerdorf (Adhi Prasetyo, 2011). Penulisan bahasa pemrograman PHP ini menyatu dengan HTML (*HyperText Markup Language*). [12]

2.12 Pengertian CSS

CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah bahasa *stylesheet* yang digunakan untuk mengolah tampilan pada suatu *website*, baik tata letaknya, jenis huruf, warna, dan semua yang berkaitan dengan tampilan. Pada umumnya CSS digunakan untuk menformat halaman *web* yang ditulis dengan HTML atau XHTML. [12]

2.13 Pengertian MySQL

MySQL merupakan *server* yang melayani *database* untuk membuat dan mengolah database, dan juga dapat mempelajari pemrograman khusus yang disebut *query* (perintah) SQL Database sendiri. MySQL termasuk ke dalam RDBMS (*Relational Database Management System*). Sehingga, menggunakan tabel, kolom, baris, di dalam struktur *database* -nya. Jadi, dalam proses pengambilan data menggunakan metode *relational* database dan juga menjadi penghubung antara perangkat lunak dan *database server*. [12]

2.14 Pengertian XAMPP

XAMPP merupakan server yang paling banyak digunakan untuk keperluan belajar PHP secara mandiri, terutama bagi programmer pemula. Selain gratis, fiturnya tergolong lengkap dan gampang digunakan oleh programmer PHP tingkat awal, yang perlu dilakukan adalah menjalankan module Apache yang ada di dalam XAMPP tersebut. [12]

2.15 Pengertian Visual Studio Code

Visual Studio Code (VSCode) adalah editor teks lintas-*platform* yang tersedia untuk sistem operasi *Windows, Linux dan OS X*. Editor ini dikembangkan oleh Microsoft dan dengan cepat menangkap hati para pengembang yang menggunakan *Sublime Text* untuk menavigasi *VSCode*. Seperti *Sublime Text*, *VSCode* memiliki fitur plugin yang disebut ekstensi.