

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Indriyanto dkk, yang membahas mengenai sistem informasi penjualan meubel cv mandiri furniture berbasis java pada penelitian tersebut, Wahyu Indriyanto dkk membangun Sistem Informasi penjualan meubel berbasis desktop. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian tersebut menggunakan metode lapangan, bisa juga disebut metode kualitatif. Dan untuk pengembangan sistemnya menggunakan metode *waterfall*. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Indriyanto dkk adalah untuk membantu cv mandiri furniture untuk mempercepat dalam pencarian data barang, data customer, serta proses laporan stok barang dan laporan penjualan [7].

Penelitian selanjutnya yaitu telah dilakukan oleh Bimo Hapsoro Seto, membahas mengenai Sistem Informasi Penjualan Meubel Berbasis Web. Pada penelitian tersebut Bimo Hapsoro Seto membuat Sistem Informasi Penjualan meubel berbasis web. Dalam pengumpulan informasi Bimo Hapsoro Seto melakukan pengamatan langsung dan wawancara langsung ke pihak yang berkaitan dengan administrasi kelurahan, atau bisa disebut menggunakan metode kualitatif. Dan untuk pengembangan sistemnya menggunakan metode *Waterfall*. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Bimo Hapsoro Seto yaitu untuk dapat memberikan efektivitas dan efisiensi waktu dan mengurangi kesalahan, memungkinkan eksekutif mendapatkan laporan dengan cepat dan akurat serta menjamin keamanan. [8].

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Indriyanto dkk dan penelitian yang dilakukan oleh Bimo Hapsoro Seto adalah metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan metode kualitatif. Selain itu persamaan lainnya terdapat pada tujuan pada penelitian, yaitu untuk membantu pihak perusahaan dalam menjalankan proses bisnisnya. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Indriyanto dkk dan penelitian yang dilakukan oleh Bimo Hapsoro Seto yaitu penulis menggunakan metode *prototype* untuk pengembangan sistemnya, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Indriyanto dkk dan penelitian yang dilakukan oleh Bimo Hapsoro Seto menggunakan metode *waterfall*. Pada tujuan penelitian terdapat perbedaan, jika pada Wahyu Indriyanto dkk serta penelitian yang dilakukan oleh Bimo Hapsoro Seto hanya terdapat tujuan untuk memudahkan dalam pencatatan nota sedangkan penulis memiliki tujuan pada penelitian yang lain seperti membuat dan menampilkan laporan keuangan bulanan.

2.2. Teori Pendukung

Teori pendukung merupakan istilah dalam penelitian yang dapat digunakan sebagai acuan untuk memahami penelitian yang dilakukan oleh penulis.

2.2.1. Sistem

Definisi sistem menurut Menurut Azhar Susanto yang disitasi oleh Julian Chandra Wibawa, Sistem adalah kumpulan atau grup dari sub sistem atau bagian atau komponen apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu

[9]. Sedangkan sistem menurut Jogiyanto yang disitasi oleh Firman Nugraha adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu [10]. Berdasarkan dua pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem adalah seperangkat elemen-elemen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi untuk mencapai tujuan yang sama.

2.2.2. Informasi

Definisi informasi menurut Sri Mulyani yang disitasi oleh Agus Ramdhani Nugraha dan Gati Pramukasari, adalah data yang sudah diolah yang ditujukan untuk seseorang, organisasi ataupun siapa saja yang membutuhkan. Informasi akan menjadi berguna apabila objek yang menerima informasi membutuhkan informasi tersebut [11]. Berdasarkan pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa informasi merupakan hasil dari data yang diolah menjadi lebih berguna bagi penerima informasi dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan.

2.2.3. Sistem Informasi

Menurut Krismaji yang disitasi oleh Reza Sangga Rasefta dan Shinta Esabella menjelaskan bahwa sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai [12]. Sedangkan menurut Agung Soetedjo dan Ranga Sidik menjelaskan bahwa sistem informasi merupakan sistem yang bekerja secara berurutan, saling berkoordinasi satu sama lain guna mengolah data dan menghasilkan informasi yang berguna [13]. Dan menurut Titis

Prasetyo dan Rani Puspita Dhaniawaty menjelaskan bahwa 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 [14]. Berdasarkan definisi tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem informasi adalah sebuah sistem yang saling berelasi dan saling berkoordinasi untuk mengolah data menjadi sebuah informasi yang dapat dimanfaatkan oleh penerima informasi.

2.2.4. Penjualan

Menurut Reza Fahlevi Ahmad dan Novirini Hasti penjualan adalah proses dimana sang penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaatnya bagi sang penjual maupun sang pembeli yang berkelanjutan dan yang menguntungkan bagi kedua belah pihak. penjualan juga hasil yang dicapai sebagai imbalan jasa-jasa yang diselenggarakan yang dilakukannya perniagaan dunia usaha [15].

2.2.5. Pembelian

Menurut Ana Naela Nurhayati dkk pembelian adalah transaksi belanja untuk barang masuk atau pengeluaran uang yang kita lakukan untuk mendapatkan produk yang akan dijual, transaksi ini terjadi pada supplier yang produknya dibeli [16].

2.2.6. Return

Return adalah barang yang diterima kembali oleh pihak pemasok atau distributor atas pengembalian barang dari pihak pengorder karena suatu alasan dan

atau sebab tertentu. Sebab barang direturn antara lain karena rusak atau akan habis masa konsumsi, barang tidak sesuai pesanan, atau barang tidak laku ditoko. [17]

2.2.7. Meubel

Menurut Ayu Ningsih pengertian meubel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain dan sebagainya, yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi pemakainya. Meubel juga merupakan salah satu produk kayu olahan yang pertumbuhannya amat pesat dalam beberapa dekade terakhir ini adalah produk meubel. Berawal dari pekerjaan rumah tangga, produk meubel kini telah menjadi industri yang cukup besar dengan tingkat penyerapan tenaga kerja terdidik yang tidak sedikit. Produk jenis ini secara prinsip dibagi dalam dua kategori yaitu meubel untuk taman (garden) dan interior dalam rumah. [18].

2.3. Piranti Pendukung

Piranti pendukung merupakan alat yang digunakan untuk membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian.

2.3.1. Website

Menurut Rangga Sidik dan Deni Hamdani website adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau jenis-jenis berkas lainnya. Sebuah website biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah *server web* yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat internet yang dikenali sebagai *URL*. Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di internet disebut pula sebagai *World Wide Web* (WWW) [19]. Sedangkan

menurut Rohi Abdullah yang disitasi oleh Ahmat Josi, *Website* atau disingkat *web*, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa *text*, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet [20]. Berdasarkan dua pendapat diatas *Web* merupakan layanan internet paling terkenal sehingga banyak orang yang beranggapan bahwa *web* itulah yang disebut internet. Padahal hanya salah satu bagian dari internet, seperti halnya *e-mail*. Internet lebih dulu ada sebelum *web*, tapi internet menjadi sangat terkenal setelah adanya *World Wide Web* (yang biasa disingkat *WWW*).

2.3.1.1. HTML (HyperText Markup Language)

Menurut Winarno dan Utomo yang disitasi oleh Agus Prayitno dan Yulia Safitri “HTML singkatan dari *Hypertext Markup Language* dan berguna untuk menampilkan halaman web”. Kode HTML ini digunakan sebagai bahan untuk melakukan rendering halaman web. Karena berbasis teks murni (*plain text*) sehingga ukurannya kecil dan tidak memboroskan bandwidth apabila ditransfer melalui jaringan internet. Dalam pemrograman HTML dikenal adanya istilah Tag. Tag adalah sintak dari HTML yang ditulis diantara dua tanda lebih kecil dan lebih besar “<>” [21].

2.3.1.2. PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut Alexander F. K. Sibero yang disitasi oleh Harri Hidayat, dkk menjelaskan bahwa PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah pemrograman interpreter yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan. PHP disebut

sebagai pemrograman *Server Side Programming*, hal ini dikarenakan seluruh prosesnya dijalankan pada server tidak dijalankan pada client. PHP merupakan suatu bahasa dengan hak cipta terbuka atau yang juga dikenal dengan istilah *Open Source*, yaitu pengguna dapat mengembangkan kode fungsi PHP dengan kebutuhannya [22].

2.3.1.3. Laravel

Laravel adalah sebuah *framework* PHP yang dibangun dengan konsep MVC (*Model View Controller*). Laravel pada awalnya dikembangkan pada April 2011. Laravel merupakan pengembangan website berbasis MVC yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, serta untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, dan jelas [23].

2.3.1.4. CSS (*Cascading Style Sheet*)

Menurut Adhi Prasetyo yang disitasi oleh Raden Shafira Annisa Ridmadhani, dkk menjelaskan bahwa CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah salah satu bahasa desain web yang digunakan untuk mengatur tampilan elemen yang tertulis dalam bahasa markup, seperti HTML. CSS berfungsi untuk memisahkan konten utama dengan tampilan visualnya. CSS menciptakan fleksibilitas dalam mengontrol spesifikasi tampilan suatu halaman web. CSS dibuat dan dikembangkan oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) pada tahun 1996 [24]. Pada saat ini perkembangan dari CSS itu sudah mencapai CSS3. Dimana CSS1

dibuat pada tahun 1996, sesuai dengan perilisan pertama CSS. Lalu selanjutnya terdapat CSS2 dirilis pada tahun 1998 dan CSS3 dirilis pada tahun 1999.

2.3.1.5. Bootstrap

Menurut Ridwan Sanjaya dan Seabri Hesinto menjelaskan bahwa *bootstrap* adalah sebuah framework yang dibuat dengan menggunakan gabungan elemen HTML dan CSS, namun juga menyediakan efek javascript yang dibangun dengan menggunakan *jquery*. *Bootstrap* menyediakan kumpulan komponen *class interface* dasar yang telah dirancang untuk menciptakan tampilan yang menarik, bersih dan ringan. Pengguna juga diberi keleluasaan dalam mengembangkan tampilan website yang menggunakan *bootstrap* yaitu dengan mengubah tampilan *bootstrap* dengan menambahkan class dan CSS sendiri [25]. Selain itu, *bootstrap* juga memiliki fitur grid yang berfungsi untuk mengatur layout yang bisa digunakan dengan mudah oleh pengguna.

2.3.1.6. SQL (Standard Query Language)

Menurut Muhammad Denny Prayoga SQL (*Structured Query Language*) adalah sebuah bahasa yang dipergunakan untuk mengakses data dalam basis data relasional. Bahasa ini secara de facto merupakan bahasa standar yang digunakan dalam manajemen basis data relasional. Saat ini hampir semua server basis data yang ada mendukung bahasa ini untuk melakukan manajemen datanya [26]. Sedangkan menurut Abdul Kadir yang disitasi oleh Tomi Loveri SQL (*Structure Query Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk mengakses basis data yang tergolong rasional [27]. Berdasarkan definisi diatas penulis menyimpulkan bahwa sql adalah suatu bahasa yang bisa digunakan untuk mengoperasikan *database*, SQL

juga bisa digunakan untuk menambah, menghapus, mengedit, serta menghapus data didalam *database*.

2.3.2. Jaringan Komputer

Menurut Iwan Sofana, menjelaskan jaringan komputer adalah suatu sistem telekomunikasi yang didalamnya terdiri dari dua atau lebih perangkat komputer yang dirancang untuk dapat berkerja secara bersama-sama dengan tujuan dapat berkomunikasi, mengakses informasi, meminta serta memberikan layanan atau service antara komputer satu dengan yang lainnya [28].

Alam Rahmatulloh, dan Firmansyah MSN menjelaskan Jaringan komputer pada umumnya di kelompokkan menjadi 5 kategori, yaitu berdasarkan jangkauan geografis, media tranmisi data, distribusi sumber informasi atau data, peranan dan hubungan tiap komputer dalam memproses data, dan berdasarkan jenis topologi yang digunakan. Jenis jaringan komputer berdasarkan jangkauan geografis yaitu [29]:

1. *Local Area Network*

Local area network atau disingkat LAN merupakan jaringan yang mencakup wilayah kecil. salah satu contoh adalah jaringan komputer yang berada dilingkup sekolah, kampus atau kantor. Biasanya jaringan LAN menggunakan teknologi IEEE 802.3 ethernet dengan kecepatan transfer data sekitar 10 MB/s, 100 MB/p dan 1 GB/s. selain menggunakan teknologi ethernet jaringan LAN bisa menggunakan teknologi nirkabel seperti *wifi*.

2. *Metropolitan Area Network*

Metropolitan area network atau disingkat MAN merupakan sebuah jaringan yang berada di dalam satu kota dengan kecepatan transfer data tinggi yang menghubungkan beberapa tempat tetapi masih dalam satu wilayah kota. jaringan MAN merupakan gabungan dari beberapa jaringan LAN.

3. *Wide Area Network* :

Wide area network atau disingkat WAN merupakan jaringan yang jangkauannya mencakup daerah geografis yang luas, semisal antar wilayah, daerah, kota, negara bahkan benua.