

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai acuan dalam melakukan penelitian sehingga dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang nanti akan dilakukan. Berikut ini merupakan beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

1. Penelitian Terdahulu oleh (Mutia Al Masri, Luciana Adrawina, Nurdintya Athari, 2022) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada NSS *Frozen Food* Menggunakan Metode *Rapid Application Development (RAD)*” pada penelitian ini dalam melakukan pengolahan data penjualan masih dilakukan secara manual dengan menggunakan buku dan *software microsoft excel* sehingga terkadang menyebabkan hambatan dalam proses *monitoring* dan evaluasi proses penjualan secara realtime, karena besar kemungkinan akan terjadi *human error*[2]. Kesimpulan penelitian adalah sistem informasi penjualan NSS *Frozen Food* telah dibuat dan dapat diolah dengan hak akses oleh admin penjualan dan pelanggan. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah tema yang diambil mengenai Sistem Informasi Penjualan *Frozen Food*. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang

penulis lakukan adalah peneliti terdahulu menggunakan metode pengembangan sistem *Rapid Application Development* sementara penulis menggunakan *Prototype*.

2. Penelitian Terdahulu oleh (Gifari Bagaskara, Suryatiningsih, S.T., M.T., OCA, Reza Budiawan, S.T., M.T., OCA, 2019) yang berjudul “Aplikasi Penjualan Berbasis Web di Papersmooth” pada penelitian ini perusahaan masih terbilang manual dalam penyimpanan serta pencatatan penjualannya, karena masih mencatat satu persatu pada sebuah buku dan setelah itu memasukkannya ke dalam *excel*. Kesimpulan penelitian ini adalah aplikasi mampu mengolah pencatatan transaksi dan laporan penjualan dan membantu admin divisi gudang dalam pengelolaan data barang. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah metode pendekatan yang akan dikembangkan menggunakan metode berorientasi objek[3]. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis lakukan adalah pengembangan yang dilakukannya, penulis mengembangkan aplikasi dengan objek pada makanan, sedangkan penelitian terdahulu mengembangkan dari segi produk pakaian.

2.2 Sistem

Sistem adalah suatu kumpulan elemen yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk memproses masukan (input) yang ditujukan kepada sistem tersebut serta mengolah masukan tersebut sehingga menghasilkan keluaran

(output) sesuai dengan yang diinginkan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem merupakan elemen-elemen atau prosedur-prosedur yang disusun serta terintegrasi dengan tujuan bersama untuk mencapai sasaran tertentu[4].

2.3 Informasi

Informasi merupakan hasil dari olahan data-data yang di proses sedemikian rupa sehingga memiliki maksud dan tujuan bagi setiap orang yang membutuhkan informasi tersebut yang akan menjadi bagian dalam proses pengambilan keputusan, sekarang atau untuk masa yang akan datang.[5]

2.4 Sistem Informasi

Sistem informasi secara spasial terdiri dari proses pengumpulan informasi, pengiriman dan penerimaan isu yang selanjutnya terdapat proses pengolahan informasi di dalamnya, serta tujuannya digunakan untuk mengontrol operasi dari suatu objek[6]. Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*) yaitu:

a. Blok Masukan (Input block)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode serta penggunaan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen dasar.

b. Blok Model (Model block)

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 (Output block)

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

d. Blok Teknologi (Technology block)

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

e. Blok Basis Data (Data base block)

Merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

f. Blok Kendali (Control block)

Beberapa pengendalian perlu dirancang dan ditetapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah atau jika terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung diatasi[7].

2.5 Penjualan

Penjualan adalah suatu kegiatan yang dilakukan antara penjual dalam aktivitas menjual barang serta jasa dengan harapan akan mendapatkan keuntungan dari transaksi tersebut seperti kas atau janji untuk melakukan

pembayaran maupun piutang, juga dapat diartikan sebagai pemindahan atas hak milik barang atau jasa dari penjual kepada pembeli baik secara tunai ataupun kredit[8]

2.6 Pembelian

Pengertian pembelian menurut (Mulyadi: 2008) adalah serangkaian tindakan untuk mendapatkan barang dan jasa melalui penukaran, dengan maksud untuk digunakan atau dijual kembali.[9]

2.7 Persediaan

Persediaan adalah barang atau stok yang dimiliki oleh suatu perusahaan dengan hasil produk sendiri yang tersedia dibeli dengan tujuan untuk dijual kembali dalam suatu periode usaha tertentu tanpa mengubah barang itu sendiri.[10]

2.8 *Frozen Food*

Frozen food atau makanan beku adalah sebuah produk makanan yang diolah setengah matang lalu dibekukan pada suhu tertentu guna menjaga kualitas atau mengawetkan makanan tersebut sehingga tidak ada pertumbuhan mikroorganisme yang menyebabkan makanan menjadi cepat basi. Untuk ketahanan dari produk *frozen food* ini dapat bertahan dalam jangka waktu berminggu-minggu hingga berbulan-bulan tergantung dari penyimpanan konsumen. Pembekuan makanan ini dijadikan sebagai sebuah *alternative* dari pihak produsen guna menyeimbangi permintaan konsumen yang dinilai tinggi.[11]

2.9 Website

Web sendiri merupakan bagian dari layanan yang dapat berjalan diatas teknologi internet. Pengaksesan halaman web dapat dilakukan dengan adanya teknologi web server sebagai penyedia halaman web, HTML sebagai Bahasa baku dan HTTP sebagai jalur pengiriman dokumen web. Website merupakan halaman informasi yang diswdiakan melalui jaringan internet. Website adalah kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, animasi sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi[12].

2.10 Hypertext Preprocessor (PHP)

Hypertext Preprocessor (PHP) adalah Bahasa pemrograman yang banyak digunakan secara *open source* dalam membangun sebuah website. *PHP* merupakan bahasa pemrograman yang bertipe server-side. Maka dari itu, php akan diproses oleh server yang hasil olahannya dikirimkan kembali pada browser. Oleh karena itu, server harus tersedia sebagai salah satu tools sebelum memulai pemrograman php[13].

2.11 MySQL

MySQL merupakan basis data dari sebuah program *server database* yang mampu menerima serta mengirimkan datanya dengan menggunakan standar SQL (*Structured Query Language*) yang sangat cepat dan *multi user*. Selain itu basis data utama ini memungkinkan operasi untuk melakukan aktifitas penyisipan, perubahan dan penghapusan.[14].

2.12 Codeigniter

Codeigniter adalah sebuah framework php yang dibangun dengan konsep MVC (*Model View Controller*). Dengan konsep ini, maka memudahkan pemisahan antara *layer application* logic dan *presentation*. Sehingga, dalam sebuah pengembangan web, seorang *programmer* bias berkonsentrasi pada *core-system*, sedangkan *web designer* bias berkonsentrasi pada tampilan *web*. MVC memisahkan aplikasi berdasarkan komponen-komponen aplikasi, seperti memanipulasi data, *controller*, dan *user interface*.

Model mewakili struktur data, biasanya model ini berisi fungsi-fungsi yang dapat membantu seseorang dalam pengelolaan basis data, seperti memasukkan data kedalam basis data, pembaruan data, dan lain-lain. *View* juga merupakan bagian yang mengatur tampilan pada pengguna, yang dapat dikatakan berupa halaman *web*. *Controller* merupakan bagian yang menjembatani model dan *view*. [15]

2.13 UML

UML adalah implementasi sistem dalam bidang ilmu komputer yang umum serta alat-alat dalam penggunaannya digunakan untuk pengembangan sistem. Proyek pengembangan sistem untuk pendekatan berorientasi objek dan teknik diagram yang cukup banyak untuk memodelkan kosakata nya, seperti beberapa diagram berikut yaitu, *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*. [16]