

BAB II

LANDASAN TEORI

1.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang sesuai dengan tema penelitian yang dijadikan acuan oleh penulis. Dengan mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam penelitian ini. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Isoni, Donna Seiawati, dan Fariyono dengan judul “Analisis, Perancangan dan Implementasi Aplikasi E-Commerce Berbasis Web di Toko Abon Rojoyoko” [3]. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisa, merancang dan implementasi sebuah aplikasi web E-Commerce agar pihak toko dapat mempromosikan, mengenalkan produknya, dan melakukan penjualan atau pemasaran produk lebih luas di internet.

Penelitian yang dilakukan oleh Yoga Pratama dan Rani Puspita Dhaniawaty dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop di Abon Ayam Mirasa” [4]. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui permasalahan yang ada di sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di Abon Ayam Mirasa.

Persamaan dari penelitian ini yaitu tema tentang penjualan yang terjadi adalah pengolahan data yang masih manual. Perbedaannya adalah penelitian ini tidak berbasis desktop melainkan website serta tidak terdapat strategi pemasaran.

1.2. Pengertian Sistem

Pengertian sistem Menurut Murdick, R.G, (1991 : 27) Suatu sistem merupakan seperangkat elemen yang membentuk kumpulan atau procedure/bagan-bagan pengolahan yang mencari suatu tujuan bagian atau tujuan bersama dengan mengoprasikan informasi dan/atau barang pada waktu rujukan tertentu untuk menghasilkan informasi dan/atau energi dan/atau barang. Sedangkan menurut Indrajit (2001 : 2) mengemukakan bahwa sistem mengandung arti dari kumpulan-kumpulan komponen-komponen yang dimiliki unsur keterkaitan antara satu dengan lainnya [5]. Jadi sistem dapat dikatakan suatu proses dalam pengolahan data, untuk menemukan solusi dari tercapainya suatu tujuan.

1.3. Karakteristik Sistem

Sistem memiliki karakteristik tertentu. Berikut ini berdasarkan karakteristik sistem yang dijelaskan oleh Tata Sutabri dalam buku Konsep Sistem Informasi [6]:

1. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi yang artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan.

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

Batasan sistem adalah area di mana sistem dibatasi untuk sistem lain atau sistem dibatasi untuk lingkungan eksternal sistem.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan luar sistem adalah apapun yang berada dari luar lingkup atau batasan sistem yang memengaruhi sistem itu sendiri.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem lainnya.

5. Masukan Sistem (*Input*)

Suatu yang dimasukkan ke dalam sistem tersebut untuk kemudian di proses.

6. Keluaran Sistem (*Output*)

Sesuatu hasil dari masukan yang telah diolah dan diklasifikasikan menjadi sebuah keluaran yang berguna disebut keluaran sistem.

7. Pengolah Sistem (*Proses*)

Sebuah sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan sistem menjadi keluaran sistem.

8. Sasaran Sistem (*Objective*)

Sebuah sistem harus memiliki tujuan dan sasaran yang pasti sehingga memiliki nilai tertentu.

1.4. Pengertian Informasi

Informasi adalah hasil pemrosesan data yang diperoleh dari setiap elemen sistem tersebut menjadi bentuk yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan yang relevan yang dibutuhkan oleh orang untuk menambah pemahamannya terhadap fakta-fakta yang ada[7]. Sumber informasi adalah data. Dan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian dan kesatuan yang nyata.

Menurut Jogiyanto H.M. Informasi adalah hasil pengolahan data menjadi bentuk yang lebih bermanfaat bagi si penerima dan menggambarkan peristiwa nyata yang dapat digunakan dalam mengambil keputusan. Jadi sumber informasi

merupakan data yang telah dikenali lebih dalam untuk kepentingan pengambilan sebuah kesepakatan.

1.5. Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi dapat diartikan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang meliputi berbagai macam komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai temuan yang menghasilkan informasi [8].

Selain itu, “Sistem Informasi juga merupakan kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi”. [9]

Pengertian lain juga mengatakan “Sistem Informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, mengolah, dan menyimpan data serta untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan”. [10]

1.6. Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli. (Mulyadi, 2008)

Disisi lain “Penjualan merupakan kegiatan penting dalam setiap perusahaan yang bergerak dalam bidang perdagangan. Penjualan juga merupakan

urat nadi yang dapat menjaga dan memelihara kelangsungan hidup perusahaan.” [11].

1.7. Pengertian Internet

Internet adalah jaringan yang menghubungkan beberapa komputer yang dapat mengirim pesan, menerima informasi atau transmisi data. Internet dapat digunakan sebagai akses media pembelajaran informasi pendidikan. Internet adalah media yang dianggap sebagai pembelajaran baru, efektif, sederhana dan canggih sehingga memenuhi kebutuhan tentang pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Internet merupakan singkatan dari *interconnection and networking*, untuk dapat menggunakan internet diperlukan sebuah komputer yang memadai, *harddisk* yang cukup, modem, sambungan telepon, ada program *windows*, dan sedikit banyak tahu mengoperasikannya[12].

1.8. Pengertian Website

Website merupakan media informasi yang dapat diakses oleh siapapun dalam suatu jaringan baik yang terhubung ke internet maupun tidak. Pada dasarnya website merupakan suatu kumpulan *hyperlink* yang menuju dari alamat satu ke alamat lainnya dengan Bahasa HTML (*HyperText Markup Language*) dan merupakan layanan yang banyak dimanfaatkan oleh internet[13].

1.9. Pengertian XAMPP

XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL dikomputer local. XAMPP berperan sebagai server web pada komputer. XAMPP juga dapat disebut sebuah panel server virtual, yang dapat membantu anda melakukan preview

sehingga dapat memodifikasikan website tanpa harus online atau terakses dengan internet[14].

1.10. Pengertian MySQL

MySQL merupakan Bahasa komputer ataupun bahasa pemrograman yang difokuskan untuk *database* atau penyimpanan data. Kegunaan dari MySQL adalah untuk menyimpan data-data dalam kapasitas ruang yang besar. MySQL memiliki banyak keunggulan contohnya seperti *database* yang aman dan tidak memerlukan pembelian dalam menggunakannya[15].

1.11. Pengertian PHP

PHP adalah bahasa yang dirancang secara khusus untuk penggunaan pada web. PHP merupakan pelengkap HTML yang memungkinkan dibuatnya aplikasi dinamis yang memungkinkan adanya pengolahan data dan pemrosesan data. PHP dikenal sebagai sebuah bahasa *scripting*, yang menyatu dengan tag-tag HTML, dieksekusi di server, dan digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis. PHP merupakan sebuah software *Open Source*[16].

1.12. Pengertian Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan macOS. Ini termasuk dukungan untuk *debugging*, control git yang tertanam di GitHub, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, snippet, dan *refactoring* kode. Ini sangat dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk mengubah tema, pintasan *keyboard*, preferensi, dan menginstal ekstensi yang menambah fungsionalitas tambahan[17].

1.13. Pengertian Laravel

Laravel merupakan framework PHP open source yang dikembangkan oleh Tylor Otwell yang berada dibawah lisensi MIT yang bertujuan untuk mempermudah para developer untuk membuat web dengan sintaks yang sederhana, elegan, ekspresif dan juga menyenangkan[18].

1.14. Pengertian Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah framework yang dibuat dengan menggunakan bahasa dari HTML dan CSS, namun juga menyediakan efek javascript yang dibangun dengan menggunakan jquery. Bootstrap merupakan salah satu framework HTML, CSS, dan JS yang digunakan untuk membuat website yang bersifat responsive atau bisa menyesuaikan tampilan layout nya berdasarkan ukuran viewpoint dari device pengaksesnya, mulai dari smartphone, tablet, maupun layer PC[19].

1.15. Arsitektur Jaringan

Aristektur jaringan merupakan sebuah himpunan layer (lapisan) dan protocol. Dimana layer bertujuan memberi layanan ke layer yang ada di atasnya. Disisi lain Arsitektur jaringan merupakan suatu desain yang digunakan untuk membangun dan mengelola jaringan komputer[20]. Arsitektur yang digunakan yaitu menggunakan *Local Area Network* (LAN).