

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah penelitian-penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang sedang diteliti saat ini :

**Table 1.1 Table Penelitian Terdahulu**

Nama Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Persamaan	Perbedaan	
			Penelitian Terdahulu	Rencana Penelitian
Reza Pratama, 2017, “Sistem Informasi Inventory Barang berbasis Web Pada CV. Kurnia Abdi”	Untuk membuat sistem informasi inventory untuk meningkatkan keefektifan kinerja karyawan dan mempercepat proses pengiriman	Menggunakan metode pendekatan sistem yang sama yaitu menggunakan metode pendekatan waterfall , sama – sama memiliki modul pemesanan barang.	Menganalisis mengenai proses pemesanan, penerimaan, dan persediaan barang, Metodologi yang dipakai yaitu dengan pendekatan terstruktur, seperti Flowmap dan DFD.	System ini akan menganalisis tentang pencatan barang yang keluar ,masuk dan pemesanan barang ketika stok menipis serta menggunakan metode pendekatan objek

Nama Penulis, Tahun dan Judul	Tujuan	Persamaan	Perbedaan	
			Penelitian Terdahulu	Rencana Penelitian
Ryanda Fajrul Hermanan, 2017,” Penjualan Dan Pembelian Di bengkel Auto Batavia”	Penelitian ini bertujuan juga untuk membangun aplikasi layanan berbasis aplikasi desktop dimana akan memudahkan staff atau karyawan dalam mengelola data barang dan juga penjualan dan pembelian barang.	Metode penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif, dan juga sama mempunyai form laporan serta penjualan.	metode pengembangan yang digunakan yaitu prototype, serta perangkat lunak yang akan digunakan yaitu Xampp, Netbeans, dan iReport untuk pembuatan Laporan	Sistem ini akan menganalisis mengenai proses pemesanan, pencatatan barang masuk & keluar, dan pencatatan. Metodologi yang akan dipakai pada penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan pendekatan berorientasi objek yaitu UML.

## 2.2. Sistem

Suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Suatu sistem yang baik harus mempunyai tujuan dan sasaran yang tepat karena hal ini akan sangat menentukan dalam mendefinisikan masukan yang dibutuhkan sistem dan juga keluaran yang dihasilkan. [1]

### **2.3. Informasi**

Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi [1].

### **2.4. Konsep Sistem Informasi**

Sebuah sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. Selain itu data juga memegang peranan penting dalam sistem informasi. Data yang akan dimasukan adalah sebuah sistem informasi dapat berupa formulir-formulir, prosedur-prosedur dan bentuk data lainnya. [1]

### **2.5. Database Management System**

*Database Management System* (DBMS) tidak dapat lepas dari istilah yang sering kita dengar yaitu “Basis Data” Menurut (Indrajani, 2015), basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan di desain untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh suatu organisasi. Sedangkan DBMS berperan dalam membantu, memelihara, dan melakukan pengolahan terhadap sekumpulan data, baik dalam jumlah kecil maupun jumlah yang besar. Tujuan dari pengolahan data tersebut agar seluruh data yang terinput ke dalam software DBMS dapat di manajemen secara baik dan teratur untuk dipergunakan oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan. [2]

### **2.6. Hardware**

*Hardware* adalah perangkat komputer yang terdiri atas susunan komponen-komponen elektronik berbentuk fisik (berupa benda). Jenis-jenis hardware pada *Personal Computer* (PC), antara lain *Motherboard*, *Hard disk*, Memori, dan lain-lain. Bukan hanya perangkat

yang ada didalam CPU (*Central Processing Unit*) saja yang disebut dengan hardware, perangkat diluarnya pun yang berhubungan langsung dengan komputer, dapat disebut dengan *hardware*. Misalnya, perangkat yang sangat penting perannya dalam komputer adalah Monitor, *Keyboard*, *Mouse*, Printer dan lain-lain. Perangkat-perangkat tersebut dalam istilah komputer disebut sebagai *Media Input (Input Device)* dan *Media Output (Output Device)*. [2]

## **2.7. Software**

Perangkat lunak atau bisa disebut Software adalah peranti atau komponen dari komputer yang berbentuk data, program dan file digital yang bisa dibaca atau dipasang dalam computer.

Software bisa juga disebut sebagai bagian sistem dalam komputer yang tidak memiliki wujud. Dan istilah seperti ini digunakan agar menonjolkan perbedaan dalam antara software (perangkat lunak) dan hardware (perangkat keras). Karena dikatakan sebuah software, maka bisa dikatan bahwa software (perangkat lunak) itu jelas berbeda dengan hardware (perangkat keras). [3]

## **2.8. Persediaan Barang**

Setiap perusahaan yang menyelenggarakan kegiatan produksi akan memerlukan persediaan barang bahan baku, karena dengan tersedianya bahan baku maka diharapkan sebuah perusahaan dapat melakukan proses produksi sesuai kebutuhan atau permintaan konsumen. Dengan adanya persediaan bahan baku yang cukup juga diharapkan dapat memperlancar kegiatan produksi perusahaan dan dapat menghindari terjadinya kekurangan bahan baku. Keterlambatan jadwal pemenuhan produk yang dipesan konsumen, dapat merugikan perusahaan dan berdampak buruk pada citra perusahaan. Persediaan merupakan salah satu unsur yang paling aktif dalam operasi perusahaan yang secara kontinu diperoleh, diubah, yang kemudian dijual kembali. Sebagian besar dari sumber-sumber perusahaan juga sering dikaitkan di dalam persediaan yang akan digunakan dalam perusahaan manufaktur.

Dengan tersedianya persediaan maka diharapkan perusahaan dapat melakukan proses produksi sesuai kebutuhan atau permintaan konsumen. Selain itu dengan adanya persediaan yang cukup di gudang juga diharapkan dapat memperlancar kegiatan produksi/pelayanan kepada konsumen. Perusahaan dapat menghindari terjadinya kekurangan barang, keterlambatan jadwal pemenuhan produk yang dipesan konsumen dapat merugikan perusahaan dalam hal ini citra yang kurang baik. [4]

## **2.9. HTML**

Bahasa utama dalam membuat website adalah HTML atau *Hyper-Text Markup Language*. Lazimnya semua halaman web ditulis menggunakan variasi HTML. Dengan HTML, pengembang website dapat memastikan bahwa *text*, gambar dan multimedia dapat menyatu dengan elemen lainnya ketika dijalankan di *browser*. [5]

## **2.10. CSS**

CSS merupakan *Cascading Style Sheet*, berguna untuk mempercantik tampilan HTML atau menentukan bagaimana elemen HTML ditampilkan, seperti menentukan posisi, merubah warna teks atau background dan lain sebagainya. [5]

## **2.11. PHP**

PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yaitu merupakan bahasa scripting yang bersifat *opensource*, sangat cocok digunakan untuk pengembangan web dan dapat disematkan ke dalam HTML. Syntax PHP mengacu pada C, JAVA, DAN PERL. Tujuan utama dari bahasa PHP adalah memungkinkan pengembang web membuat website yang dinamis dengan cepat. Script PHP dijalankan pada server, oleh karena itu PHP biasa disebut dengan *server side language*. [6]

### **2.12. Bootstrap**

Bootstrap adalah *framework* CSS untuk menjadikan tampilan situs web lebih responsif dan rapi. Bootstrap berbasis HTML dan CSS, namun sebagian komponennya membutuhkan javascript. Bootstrap merupakan *framework* yang hanya fokus pada pengembangan *front-end* saja. [6]

### **2.13. Xampp**

Aplikasi XAMPP adalah aplikasi yang membundle banyak aplikasi lain yang dibutuhkan dalam pengembangan web. Nama XAMPP merupakan singkatan dari aplikasi utama di dalamnya: X (huruf X berarti cross-platform, dimana aplikasi XAMPP tersedia untuk banyak Sistem Operasi), A (Apache web server), M (MySQL), P (PHP), dan P (Perl). Selain aplikasi tersebut, XAMPP juga menyertakan modul lain seperti OpenSSL dan phpMyAdmin. [7]

