

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian Terdahulu bertujuan untuk membandingkan dengan penelitian yang telah ada, kemudian peneliti berusaha untuk mengembangkan penelitian yang sebelumnya agar menjadi sumber inspirasi maupun bahan rujukan pada penelitian ini.

Nama	Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
Julian Chandra Wibawa	2012	Sistem Informasi Penjualan Handphone (Studi Kasus PT. KRISCHAN) [2]	Membahas penelitian tentang penjualan handphone berbasis web, dimana kesamaan berdasarkan media yang digunakan yaitu berbasis web.	Pada Penelitian sebelumnya, metode pendekatan yang digunakan yaitu secara terstruktur dan metode pengembangan dengan metode waterfall.
Novrini Hasti	2018	Sistem Informasi	Membahas penelitian tentang	Pada Penelitian sebelumnya,

		Penjualan Sandal Berbasis Web pada CUCKO[3]	penjualan sandal pada took Cucko berbasis web, persamaan terdapat pada metode pengembangan dengan menggunakan metode Prototype.	perbedaan terletak pada metode pendekatan yang menggunakan metode terstruktur.
Hendi Kurniawan	2017	Sistem informasi Pada Kabir Konveksi berbasis web[4]	Membahas penelitian tentang pemesanan pada industry konveksi, lalu merancang dan membangun aplikasi yang dapat membantu dalam mengelola proses pencatatan	Pada Penelitian sebelumnya, hasil peneliatian mencapai pada tahap dan perancangan, namun tidak membahas bagian produksi dimana hal tersebut, telah dibahas oleh penulis dalam penelitan ini.

			transaksi dan pengelolaan data.	
--	--	--	------------------------------------	--

## 2.2 Pengertian Sistem

Sistem merupakan suatu kumpulan beberapa komponen yang satu dan lainnya saling berkaitan dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Jika sistem dianalogikan seperti perguruan tinggi yang tidak memiliki mahasiswa, tentu perguruan tinggi tersebut takkan berjalan proses transfer ilmu maupun roda bisnisnya, karena mahasiswa yang harusnya menjadi produk, tidak dimiliki oleh perguruan tinggi tersebut [6].

### 2.2.1 Karakteristik Sistem

Sistem memiliki sifat maupun karakteristik tertentu, sebagai berikut [6] :

1. Komponen (*components*)

Terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama membentuk satu kesatuan.

2. Batas sistem (*Boundary*)

Merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environments*)

Adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Merupakan media penghubung antara subsistem, yang memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya.

5. Masukan sistem (*input*)

Adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem, yang dapat berupa masukan perawatan (Maintenance input) dan masukan signal (signal input).

6. Keluaran sistem (*output*)

Adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

7. Pengolahan sistem (*process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran atau Tujuan Sistem

Suatu sistem mempunyai tujuan atau sasaran, kalau sistem tidak mempunyai sasaran maka sistem tidak akan ada.

### **2.3 Pengertian Informasi**

Pengertian informasi adalah informasi hanyalah sebagai alat pembawa pesan, yang memuat pesan – pesan murni yang berisikan getaran – getaran magnet yang menghasilkan gelombang frekuensi yang berirama dan dapat mengantarkan isi pesan sesungguhnya [5].

Pemahaman tersebut banyak pula ditemukan pada kajian ilmu computer dengan mengikuti pola bytes dalam sistem kerja computer dalam bekerja dengan jenis

pengukuran kecepatan RAM dalam menafsirkan jutaan getaran – getaran listrik yang muncul dari rekaman suara, foto maupun film yang ditangkap. Lalu diolah menjadi media digital, transformasi dari media analog menjadi digital inilah disebut konvergensi di eradigital [5].

#### **2.4 Pengertian Sistem Informasi**

Sistem informasi merupakan suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, membantu kebutuhan operasi yang bersifat menejerial dan membantu strategi dari suatu organisasi dan menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh pihak tertentu [6].

Sistem informasi adalah sistem yang mencakup beberapa komponen (manusia, komputer, teknologi informasi dan prosedur kerja), terdapat komponen yang diproses yaitu (data yang menjadi informasi), dengan tujuan untuk mencapai suatu target [7].

Dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan kumpulan dari beragam komponen atau subsistem baik berbentuk fisik maupun nonfisik yang saling berinteraksi satu sama lain, dengan tujuan mencapai suatu tujuan tertentu, yaitu mengolah data menjadi informasi

#### **2.5 Pengertian Pemesanan**

Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia ( KBBI ) arti kata pemesanan adalah proses, cara, perbuatan, memesan atau memesankan. Yang kata awalnya berupa

pesan yang memiliki makna, perintah, nasihat, permintaan yang disampaikan melalui orang lain. Namun konteks yang dibahas disini berkaitan dengan pembelian barang atau jasa kepada penjual, secara garis besar pemesanan memiliki arti proses pembelian yang dilakukan oleh konsumen kepada penjual sebelum konsumen mendapatkan barang. Proses pemesanan yang paling sederhana yaitu dengan melakukan kontak langsung dengan penjual, dan konsumen memesan produk yang diinginkan [13].

## **2.6 Pengertian Produksi**

Produksi merupakan semua kegiatan dalam menghasilkan atau menambah kegunaan barang atau jasa, dimana untuk kegiatan tersebut diperlukan faktor-faktor produksi.

produksi merupakan suatu kegiatan untuk mentransformasikan komponen-komponen produksi, sehingga dapat meningkatkan atau menambah nilai suatu barang atau jasa dengan tujuan memenuhi kebutuhan manusia yang diperoleh melalui pertukaran [8].

## **2.7 Pengertian Konveksi**

Konveksi merupakan industri rumah tangga dengan skala yang kecil, tempat untuk pembuatan pakaian jadi seperti, seragam, kemeja, jaket dan beragam jenis lainnya [8].

## 2.8 Pengertian Internet

Internet merupakan kumpulan sistem komunikasi global yang mengkoneksikan dari komputer – komputer dan dari jaringan – jaringan komputer di seluruh dunia, agar terhubung dari satu dengan yang lainnya. Saat komputer maupun jaringan terhubung secara langsung maupun tidak komputer tersebut memiliki nama unik tersendiri agar menjadi alamat yang berbeda, yang biasa disebut dengan alamat IP [9]. Manfaat penggunaan internet, sebagai berikut :

- a. Media informasi, dengan Hadirnya internet, setiap orang mampu untuk mengakses informasi di internet tanpa terhalang waktu dan tempat yang berbeda.
- b. Media komunikasi, internet memiliki peranan yang penting dalam perkembangan komunikasi, setiap orang dapat dengan mudah berkomunikasi tanpa adanya batasan wilayah maupun waktu, dapat berkomunikasi secara cepat meski jarak sangat jauh, Biaya di keluarkan untuk membayar jasa internetpun terjangkau.

## 2.9 Konsep Dasar Pemograman Web

*Web* diciptakan dengan menggunakan bahasa khusus yaitu, bahasa pengkodean HTML, agar dalam pembuatan *web* menjadi interaktif, *web development* membuat suatu pemrograman agar pengunjung dapat dengan mudah mengakses situs tersebut [10]. Dalam membuat *website*, terdapat hal-hal yang harus diperhatikan, yakni :

- a. Dapat diakses secara cepat.

- b. Navigasi yang *user friendly*.
- c. Konsep penulisan yang sederhana, ditandai dengan adanya informasi yang penting di setiap halaman *website*.
- d. Dapat diakses pula oleh orang dengan buta warna

### **2.10 Pengertian HTML**

HTML merupakan bentuk *markup* untuk menstrukturkan dan menampilkan isi berdasar dari halaman *web*. HTML pertama kali diciptakan pada tahun 1991 dan selalu berkembang hingga sampai saat ini, hadirnya HTML5[11].

### **2.11 Pengertian CSS**

CSS adalah aturan yang menjadi acuan untuk mengendalikan sejumlah komponen dalam sebuah *website* sehingga akan terlihat lebih terstruktur dan seragam. CSS bukanlah sebuah bahasa pemrograman. CSS mampu mengendalikan ukuran gambar, warna *border*, spasi paragraf, spasi antar teks, *margin* dan lain – lain. CSS merupakan bahasa *style sheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen [12]

### **2.12 Pengertian XAMPP**

XAMPP merupakan sebuah *software* computer yang memiliki fungsi sebagai server *local* bagi berbagai jenis data *website* yang dalam proses pengembangan. *Software* ini dapat digunakan untuk pengujian dari kinerja fitur maupun menampilkan konten yang terdapat pada *website* kepada pengguna lain tanpa harus adanya akses

internet atau disebut sebagai *website offline*. Karena dapat bekerja secara *offline* seperti halnya *web hosting*, namun akses orang yang dapat menggunakannya pun terbatas [13].

### **2.13 Pengertian MySQL**

MySQL merupakan sebuah perangkat lunak sistem manajemen atau disebut pula sebagai *database server* yang menggunakan database sebagai sumber data dan pengelolaan data dalam membangun aplikasi *web*. Software manajemen ini bersifat *open source* yaitu dapat digunakan secara *free* dan dapat dioperasikan pada sistem operasi windows maupun linux [14].

#### **2.13.1 Pengertian Apache**

Apache merupakan sebuah nama *web server* yang mengelola respon permintaan dari HTTP dengan mengikuti standar protocol. Apache memiliki beberapa fitur seperti mengelola pesan kesalahan yang dapat dikonfigurasi dan lain-lain. Pengguna dimudahkan dalam mengoperasikan dan menangani server, karena didukung oleh *interface* berbasis grafik [12].

### **2.14 Konsep Dasar Basis Data (*Database*)**

Database adalah sekumpulan data dapat berupa arsip yang saling berkaitan, dan datanya dapat diolah agar bisa dimanfaatkan kembali [18].

### **2.14.1 Pengertian *Database Management System***

*Database Management System* atau dapat disingkat dengan DBMS, merupakan sebuah aplikasi yang dapat mengelola data, berupa menambahkan data, edit hapus, dan mengambil kembali data yang sudah ada [18].

### **2.15 Konsep Dasar Jaringan Komputer**

Secara umum dapat dijabarkan bahwa jaringan computer merupakan sekumpulan dari beberapa komputer yang terkoneksi satu dengan lainnya melalui perangkat kabel maupun nirkabel [19]

#### **2.15.1 Pengertian Topologi Jaringan**

Topologi jaringan merupakan sebuah gambaran perancangan dari infrastruktur jaringan yang akan dibangun dalam cangkupan *Local Area Network*, secara umum computer yang terhubung melalui transmisi kabel serta alat dukung lainnya [19]. Berikut merupakan jenis topologi jaringan, yaitu :

- 1) Topologi Star : Jenis topologi ini terpusatnya pada alat switch, dimana seluruh komputer saling dihubungkan oleh alat konseltrator.
- 2) Topologi Ring : Jenis topologi ini berbentuk melingkar, serta penerapannya berupa seluruh computer dihubungkan oleh jaringan berbentuk cincin.
- 3) Topologi Bus : Merupakan topologi dengan media kabel tunggal sebagai alat transmisinya.