

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yang relevan dengan penelitian ini digunakan sebagai acuan oleh penulis untuk memahami perbedaan dari penelitian terdahulu diantaranya ialah penelitian yang dilakukan oleh Yessy Fadillah, Suprianto (2017), telah melakukan penelitian dengan tujuan menghasilkan sistem informasi untuk pengolahan data penjualan produk krupuk serta memperluas pangsa pasar penjualan produk krupuk di UD. Sumber Makmur. Pada sistem ini peneliti menggunakan metode dengan kerangka penelitian sebagai berikut observasi, identifikasi masalah, kajian teori, perancangan sistem, uji coba, evaluasi sistem, implementasi, dan laporan penelitian. Sistem ini mampu meningkatkan tata kelola data produk dan penjualan yang efektif.

Yuli Supriani (2019), telah melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan sistem informasi penjualan kue *online* di Shafira *Cake* yang menyediakan informasi berupa katalog untuk pelanggan mengenai kue yang akan dipesan secara *online*. Pada penelitian ini menggunakan metode observasi dengan mendatangi toko Shafira *Cake*, wawancara dengan pemilik dan studi pustaka dengan topik yang berkaitan. Dengan adanya sistem ini dapat meningkatkan proses pelayanan dan kinerja terhadap penjualan.

Bayu Setiyawan (2019), telah melakukan penelitian dengan tujuan menghasilkan sistem informasi penjualan oleh-oleh untuk memudahkan pihak

penjual dalam melakukan transaksi penjualan, pemasaran dan pengelolaan data penjualan, sedangkan untuk pelanggan memudahkan dalam mendapatkan informasi produk-produk yang dijual serta melakukan transaksi secara langsung sehingga membuat pelanggan lebih efektif dalam melakukan transaksi. Pada sistem ini peneliti menggunakan metode objek penelitian yaitu Bakpia Bu Menik dengan kerangka penelitian sebagai berikut pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan studi pustaka, analisis dan perancangan, pembuatan program, implementasi dan pengujian, pelaporan. Sistem ini dapat membantu pemilik dalam memasarkan dagangannya lebih luas lagi dan masyarakat sebagai konsumen lebih mudah untuk mengetahui informasi yang berhubungan dengan Toko Bakpia Bu Menik.

Hanif Azhar (2020), telah melakukan penelitian dengan tujuan menghasilkan sistem informasi promosi makanan berbasis *web* pada Rumah Makan Nurma. Pada penelitian ini menggunakan metode *system development life cycle* (SDLC) dengan 6 tahapan yaitu *Planning* (Perencanaan), *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Implementation* (Implementasi), *Testing & Integration* (Pengetesan dan Pengintegrasian), *Maintenance* (Perawatan). Sistem ini dapat membantu proses pemesanan dengan mudah dan cepat, pelanggan lebih mudah dalam memesan tempat duduk dan juga menu makanan.

Dini Apriani (2020), telah melakukan penelitian dengan tujuan mengembangkan sebuah sistem informasi penjualan jamu berbasis *web responsive* yang menyediakan informasi berupa katalog untuk pelanggan tentang jamu yang akan dipesan secara *online*. Pada penelitian ini menggunakan metode wawancara

langsung kepada Bapak Syamsudin dan Ibu Yanti selaku penjual jamu dan metode studi pustaka dengan topik yang berkaitan. Dengan sistem ini dapat memudahkan masyarakat untuk mencari informasi tentang jamu dan melakukan pemesanan secara online.

Sedangkan pada penelitian ini akan menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan ayam geprek berbasis *web responsive* yang dapat digunakan oleh pelanggan dalam mendapatkan informasi menu makanan dan pemesanan yang dapat diakses secara *online* pada *desktop* komputer dan *smartphone*. Penelitian ini menggunakan metode observasi dengan datang langsung ke objek untuk melakukan pengamatan, wawancara dengan Bapak Haryadi selaku pemilik Ayam Geprek Salju dan studi pustaka dengan topik yang berkaitan. Sistem ini dapat digunakan untuk mengelola data yang berkaitan dengan menu dan penjualan, memperluas pemasaran serta membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan rumah makan ayam geprek salju.

Tabel 2. 1 Perbedaan Penelitian

| No | Peneliti | Judul | Fitur | Bahasa Pemrograman |
|----|----------------------------------|---|---|--------------------------------|
| 1 | Yessy Fadillah, Suprianto (2017) | Sistem Informasi Penjualan Produk Krupuk Berbasis Web Responsive (Studi Kasus : UD. Sumber Makmur) | <ul style="list-style-type: none"> - Mengelola Slider, data produk, transaksi pemesanan, dan omset penjualan - Menampilkan data produk krupuk dan stok produk - Menampilkan informasi omset penjualan per-periode | PHP, Database MySQL |
| 2 | Yuli Supriani (2019) | Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis Web (Studi Kasus : Toko Shafira Cake Lampung Tengah) | <ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan data kue berupa katalog - Mengelola data pelanggan, transaksi dan laporan penjualan - Pelanggan dapat memesan lebih dari satu jenis kue dalam sekali pesan | PHP, Database MySQL |
| 3 | Bayu Setiyawan (2019) | Membangun Sistem Informasi Penjualan Oleh-Oleh Menggunakan Web Responsive (Studi Kasus: Bakpia Bu Menik Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta) | <ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan data barang dan stok barang yang tersedia - Mengelola data user, barang, transaksi pemesanan dan penjualan - Menampilkan informasi penjualan dan pembelian - Menyediakan konfirmasi pembayaran | PHP, Database MySQL, Bootstrap |
| 4 | Hanif Azhar (2020) | Sistem Informasi Promosi Makanan Berbasis Web Pada Rumah Makan Nurma | <ul style="list-style-type: none"> - Menyediakan konfirmasi pembayaran - Menampilkan laporan penjualan dan faktur pembelian - Mengelola data user, produk, penjualan dan pembelian - Menampilkan informasi produk berupa menu makanan | PHP, Database MySQL |
| 5 | Dini Apriani (2020) | Sistem Informasi Penjualan Jamu Berbasis Web Responsive | <ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan data jamu berupa katalog - Pelanggan dapat memesan lebih dari satu jenis jamu - Menampilkan laporan penjualan | PHP, Database MySQL, Bootstrap |

| | | | | |
|---|---------------------------|---|--|--------------------------------|
| 6 | Muhammad Solehudin (2020) | Sistem Informasi Penjualan Ayam Geprek Berbasis Web Responsive (Studi Kasus : Rumah Makan Ayam Geprek Salju Yogyakarta) | <ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan menu makanan dan minuman yang tersedia - Mengelola slider, data pelanggan, transaksi pemesanan dan penjualan - Menyediakan konfirmasi pembayaran - Menampilkan laporan penjualan per-periode, per-menu dan per-pelanggan - Menampilkan informasi dalam bentuk grafik - Pemberitahuan adanya pemesanan melalui email | PHP, Database MySQL, Bootstrap |
|---|---------------------------|---|--|--------------------------------|

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam perusahaan atau organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan dan pengaliran informasi. Sistem informasi dapat juga didefinisikan sebagai suatu sistem yang menerima sumber data sebagai *input* dan mengolahnya menjadi produk informasi sebagai *output*. Sistem informasi merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa subsistem atau komponen *hardware*, *software*, dan *brainware*, data dan prosedur untuk menjalankan *input*, proses, *output*, penyimpanan, dan pengontrolan yang mengubah sumber data menjadi informasi (Marimin, Tanjung dan Prabowo, 2006).

Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan memasukan dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi

sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Krismaji, 2015).

2.2.2 Penjualan

Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang dilahirkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba (Asri, 1991).

Penjualan adalah suatu transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan, dan merupakan suatu jantung dari suatu perusahaan. Penjualan bisa dilakukan dengan jasa atau barang, baik kredit maupun *cash* (Himayati, 2008).

Dengan pengertian lain definisi penjualan adalah pemindahan hak milik atas barang atau pemberian jasa yang dilakukan penjualan kepada pembeli dengan harga yang disepakati bersama dengan jumlah yang dibebankan kepada pelanggan dalam penjualan barang/jasa dalam suatu periode akuntansi (Rangkuti, 2009).

2.2.3 XAMPP

XAMPP merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak pemrograman dan *database* yang didalamnya terdapat berbagai macam aplikasi pemrograman seperti: Apache HTTP Server, MySQL *database*, bahasa pemrograman PHP dan Perl (Aryanto, 2016).

2.2.4 Basis Data

Basis data atau *database* adalah kegiatan sistem program komputer untuk berbagai aplikasi komputer. Dalam basis data dibutuhkan suatu media simpan

komputer yang terorganisir sedemikian rupa dan juga pemeliharaan data baik dalam fungsi manajemen sistem (Hutahaean, 2014).

Basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan didesain untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh suatu organisasi (Indrajani, 2015).

2.2.5 MySQL

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah salah satu *Database Management Systems* (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postgre SQL, dan lainnya. MySQL berfungsi untuk mengolah *database* menggunakan bahasa SQL. MySQL bersifat *open source* sehingga dapat menggunakannya secara gratis. (Anhar, 2010).

2.2.6 PHP

PHP singkatan dari PHP: *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada *server* (*Server Side HTML embedded scripting*). PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis (Anhar, 2010).

2.2.7 Responsive Web Design

Responsive web design adalah pendekatan desain *web* yang dapat beradaptasi dengan masalah pada *web browser* dan perangkat keras yang menjalankannya untuk menciptakan respon terhadap kebutuhan pengguna (Ariyanto, 2016). Sebuah desain dianggap *responsive* jika menggunakan tiga poin

yaitu *grid* yang fleksibel, gambar dan media yang fleksibel, dan permintaan media (Marcotte, 2011).

2.2.8 Bootstrap

Bootstrap merupakan *framework* untuk membangun desain *web* secara *responsive*. Artinya tampilan *web* yang dibuat oleh bootstrap akan menyesuaikan ukuran layar dan *browser* yang kita gunakan baik di *desktop*, tablet ataupun *mobile device*. Dengan bootstrap kita juga bisa membangun *web* dinamis maupun statis (Husein Alatas, 2013).