

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki bidang dan tema yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ricko Setiawan Kho (2016) dengan judul “Implementasi *Framework Bootstrap* Untuk Aplikasi Penjualan Kelapa Sawit”. Aplikasi ini digunakan untuk mempermudah transaksi pembelian sehingga semakin cepat dan efisien. Pada pembuatan aplikasi penjualan kelapa sawit menggunakan PHP (*Pear Hypertext Preprocessor*) dan HTML (*Hypertext Markup Language*) sebagai bahasa pemrograman, MySQL sebagai database sever, *Bootstrap* sebagai *Framework*, dan *Sublime Text 3* sebagai alat penunjang pemrograman. Hasil dari “Implementasi *Framework bootstrap* untuk aplikasi penjualan kelapa sawit” adalah sebagai media bagi petani untuk menawarkan buah kelapa sawit mereka. Informasi yang disajikan pada web ini meliputi informasi produk, harga, dan deskripsi produk.

Penelitian yang dilakukan oleh Arlando Pratama Alexchander Eswanto (2016) dengan judul “Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Sayur Organik Berbasis Web Menggunakan *Framework Bootstrap*”. Tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah mengetahui solusi untuk membantu pengelola untuk mengetahui penjualan tiap bulannya yang akan masuk ke dalam grafik melalui media online.

Penelitian yang dilakukan oleh Mohamad RizkyAdhiasta (2016). Dengan judul “Perancangan Informasi Batik Solo Berbasis *Bootstrap*”. Tujuan sistem

informasi ini dapat membantu meningkatkan penjualan batik di kota Solo. Perancangan Informasi ini nantinya dapat digunakan sebagai sarana pengembangan yang dapat memberikan informasi tentang batik Solo dan tempat dimana batik Solo tersedia dengan pembuatan *website* berbasis *bootstrap* yang diharapkan dapat memberikan tampilan yang informatif serta dilengkapi dengan adanya peta yang mampu menunjukkan lokasi penjualan batik yang ada di kota Solo. Hasil akhir pembuatan *website* Batik Solo ini dapat menjadi sarana informasi Batik di kota Solo serta pembeli atau wisatawan yang berkunjung ke kota Solo dapat dengan mudah menemukan lokasi penjualan batik.

Penelitian yang dilakukan oleh Nursam Somantri (2016) dengan judul “Perancangan *Viewboard Iduhelp!* Menggunakan *Bootstrap* Sebagai Penunjang Laporan Performa *Iduhelp!Online* Pada Perguruan Tinggi”. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu masukan yang sangat bermanfaat untuk informasi dan komunikasi yang belakangan ini banyak yang mendapatkan pelajaran dari beragam ilmu. Dan di dalam pemanfaatan praktis ini Dan di dalam manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat menrekondisikan kebutuhan - kebutuhan guna meningkatkan sistem *iLearning Education* pada Perguruan Tinggi Raharja, mengatasi kendala - kendala yang muncul pada sistem, dapat dijadikan untuk fasilitas *iLearning* yang tersentralisasi, yang memuat seluruh informasi, yang kemudian diharapkan dapat memberikan informasi seputar Perguruan Tinggi Raharja yang akurat.

Penelitian yang dilakukan oleh Tommy Wira Winata (2014). Aplikasi yang digunakan untuk melakukan pemesanan menu makanan dan minuman secara

online. Aplikasi yang dirancang adalah aplikasi berbasis web yang menerapkan Responsive Web. Aplikasi pemesanan makanan dan minuman bermanfaat bagi pelanggan atau non pelanggan. Pelanggan dapat memesan tanpa harus menghubungi nomor telpon restoran. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk digunakan sebagai media untuk pemesanan menu di restoran.

Penelitian yang dilakukan oleh Muqlis Diagama (2020) dengan judul “Pengembangan Aplikasi Penjualan Wadah Perhiasan Menggunakan Teknologi *Bootstrap*”. Manfaat aplikasi ini bertujuan memudahkan pelanggan untuk membeli/memesan wadah perhiasan dengan berbagai macam model dan ukuran secara online. Aplikasi ini juga bertujuan untuk media promosi karena di dalam aplikasi terdapat berbagai macam tampilan produk wadah perhiasan.

Tabel 2.1. Perbandingan Tinjauan Pustaka

N0	Sumber	Judul	Teknologi	Interface
1.	Ricko Setiawan Kho (2016)	Implementasi Framework Bootstrap Untuk Aplikasi Penjualan Kelapa Sawit	Bootstrap	Website
2.	Arlando Pratama Alexchander Eswanto(2016)	Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Sayur Organik Berbasis Web Menggunakan Framework Bootstrap	Bootstrap	Website
3.	Mohamad Rizky Adhiasta (2016)	Perancangan Informasi Batik Solo Berbasis Bootstrap	Bootstrap	Website
4.	Nursam Somantri (2016)	Perancangan Viewboard Iduhelp! Menggunakan Bootstrap Sebagai Penunjang Laporan Performa Iduhelp! Online Pada Perguruan Ti	Bootstrap	Website

5.	Tommy wira winata (2014)	Perancangan Responsive Web untuk pemesanan menu makanan dan minuman	Bootstrap	Website
6.	Muqlis diagama (2021)	Pengembangan aplikasi penjualan menggunakan bootstrap	Bootstrap	Website

2.2. Dasar Teori

2.2.1. Penjualan

Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pemebeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilka laba. (Marwan 1991).

a. Produk (*product*)

Sesuatu yang di pasarkan berupa barang atau *goods* atau service pada web.

Situs Web merupakan pusat virtual resmi untuk memsan dan menjual berbagai produk dan jasa. Situs web tersebut harus bersifat interaktif dan aktif. Dengan demikian orang akan lebih tertarik untuk mengunjungi dan menggunakan jasa yang ada pada situs web tersebut.

b. Harga (*price*)

Harga produk internet serupa dengan konsep harga pada penjualan konvensional akan tetapi pada internet (web khususnya) terdapat beberapa penghematan biaya penjualan karena menggunakan pemesanan online sehingga produk di sesuaikan dengan harga-harga bersaing.

c. Promosi (*promotion*)

Promosi di internet dapat berupa periklanan, penjualan produk, penjualan dan hubungan masyarakat.

2.2.2. Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah *library framework* CSS yang dibuat khusus untuk bagian pengembangan *front-end website*. Bootstrap juga merupakan salah satu *framework* HTML, CSS dan javascript yang paling populer di kalangan web *developer* yang digunakan untuk mengembangkan sebuah *website* yang *responsive*. Sehingga halaman *website* nantinya dapat menyesuaikan sesuai dengan ukuran monitor *device* (desktop, tablet, ponsel) yang digunakan pengguna disaat mengakses website-website dari browser.

Bootstrap merupakan sebuah *framework* css yang memudahkan pengembang untuk membangun *website* yang menarik dan responsif. Tidak konsistensinya terhadap aplikasi individual membuat sulitnya untuk mengembangkan dan pemeliharannya. Bootstrap adalah CSS tetapi dibentuk dengan LESS, sebuah pre-processor yang memberi fleksibilitas dari css biasa. Bootstrap memberikan solusi rapi dan seragam terhadap solusi yang umum, tugas *interface* yang setiap pengembang hadapi. Bootstrap dapat dikembangkan dengan tambahan lainnya karena ini cukup fleksibel terhadap pekerjaan *design* butuhkan.

Bootstrap adalah suatu kerangka kerja untuk membuat suatu aplikasi ataupun situs web yang bersifat *responsive* dengan mudah, cepat dan gratis. *Responsive* artinya adalah aplikasi ataupun situs yang kita buat dapat menyesuaikan ukurannya dengan layar perangkat yang kita gunakan seperti personal *computer*, *smartphone* dan *tab*. Bootstrap terdiri dari HTML, CSS dan Java Script. Bootstrap memiliki beberapa keunggulan yaitu:

- a. Mudah untuk dipelajari dan diaplikasikan.

- b. Terdapat fitur *responsive*.
- c. Mampu berjalan pada banyak browser.

Dengan menggunakan bootstrap maka kita mampu membuat suatu situs ataupun aplikasi web dengan menghemat waktu serta mampu berjalan atau beroperasi pada banyak browser (Hadi, 2018).

2.2.3. PHP

Menurut Prasetyo (2014) PHP merupakan bahasa *script* yang dipakai untuk pengembangan aplikasi *open source* khususnya berbasis web. Saat sebuah halaman dibuka dan mengandung kode PHP, prosesor PHP yang dijalankan di *server* akan menerjemahkan dan mengeksekusi semua perintah dalam halaman tersebut, dan kemudian menampilkan hasilnya ke *browser* sebagai halaman HTML biasa. Seperti sebagian besar bahasa *script* lainnya, PHP dapat ditanamkan langsung ke dalam HTML. Kode PHP dipisahkan dari HTML dengan menggunakan tanda *start* dan *end*. Ketika sebuah dokumen di baca, prosesor PHP hanya menerjemahkan area yang ditandai saja, dan menampilkan hasilnya pada tempat yang sama.

PHP disebut bahasa pemrograman *server side* karena PHP diproses pada komputer *server*. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman *client-side* seperti JavaScript yang diproses pada web *browser (client)*. Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari *Personal Home Page*. Sesuai dengan namanya, PHP digunakan untuk membuat website pribadi. Dalam beberapa tahun perkembangannya, PHP menjelma menjadi bahasa pemrograman web yang *powerfull* dan tidak hanya digunakan untuk membuat halaman web sederhana,

tetapi juga website populer yang digunakan oleh jutaan orang seperti wikipedia, wordpress, joomla dan lainnya.

2.2.4. MySQL

My Structure Query Language (MySQL) menurut Nugroho (2013) adalah sistem manajemen *database* SQL yang bersifat *Open Source* dan paling populer saat ini. Yang dikembangkan, didistribusikan, dan didukung oleh Oracle Corporation. Untuk menambah, mengakses, dan memproses data yang tersimpan dalam database dikomputer, kita membutuhkan sistem manajemen *database* seperti MySQL Server. Karena komputer mampu menangani sejumlah data yang besar dengan adanya sistem manajemen *database* tersebut. Sebagai *utilitas standalone*, atau sebagai bagian dari aplikasi lainnya. MySQL merupakan program pengakses *database* yang bersifat *network* sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *Multi User*. Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basisdata yang telah ada sebelumnya. SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.