

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam Sistem Informasi, kebenaran dan keakuratan informasi sangatlah penting, agar tidak terjadi kesalahan yang tidak di inginkan, maka di perlukan pendukung yang bisa melakukan hal tersebut dan menghasilkan informasi yang baik, efisien, dan cepat. Tinjauan pustaka ini digunakan sebagai acuan pembimbing antara penelitian yang sudah dilakukan dan yang akan dilakukan peneliti. Penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut :

Penelitian yang telah dilakukan oleh Risyad, Mohammad (2015) yang berjudul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG BERBASIS WEB PADA CV.GASBILO ETNIC WEAR BATANG”. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi penjualan barang pada CV Gasbilo Etnic.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Mulyana dan Gustina (2016) yang berjudul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN HANDPHONE BERBASIS WEB PADA TOKO ILHAM CELLULAR JAKARTA” . Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk membangun sistem penjualan handphone berbasis web pada Toko Ilhan Cellular.

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2017) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website Dengan Metode Waterfall”. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk membangun sistem informasi penjualan barang handmade.

Penelitian yang dilakukan oleh Irawan (2019) yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web Pada CV. Satria Hendra Jaya Pekanbaru”. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kemudahan pelanggan dalam melakukan pembelian furniture dan melihat katalog yang tersedia sehingga dapat mengurangi kebutuhan waktu jika harus datang langsung ke lokasi atau toko.

Tabel 2.1 : Perbandingan Tinjauan Pustaka

No	Pengarang	Objek	Febulasi	Hasil
1.	Risyad (2015)	Penjualan CV. Gasbilo Etnic	<i>Bootstrap</i>	Sistem informasi penjualan barang berbasis web.
2.	Mulyana Dan Gustina (2016)	Toko Ilham Cellular Jakarta	<i>Bootstrap</i>	Sistem informasi penjualan handphone berbasis web.
3.	Hidayat (2017)	Penjualan Barang Handmade	<i>Bootstrap</i>	Aplikasi/Sistem penjualan berbasis web dengan metode waterfall
4.	Irawan (2019)	Penjualan Furniture CV. Satria Hendra Jaya	<i>Bootstrap</i>	Aplikasi/Sistem penjualan berbasis web
5.	Gandung (2020)	Penjualan Sparepart Motor TOKO BRK SCOOTER	<i>Bootstrap</i>	Sistem/Aplikasi penjualan berbasis web.

2.2 Dasar Teori

Dasar teori merupakan acuan dalam mengerjakan penelitian dengan sumber terpercaya seperti buku, jurnal, atau situs web yang terverifikasi. Penelitian ini

menggunakan referensi dari jurnan dan buku serta website sebagai referensi dan pembanding dengan penelitian lainnya.

2.2.1 Sistem Informasi

Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. Secara garis besar, sebuah sistem terdiri atas tiga komponen utama. Ketiga komponen itu mencakup *software*, *hardware* dan *brainware*. Ketiga komponen ini saling berkaitan satu sama lain. (Agus, 2014)

1. *Software*

Software mencakup semua perangkat lunak yang dibangun dengan bahasa pemrograman tertentu, pustaka, untuk kemudian menjadi sistem operasi, aplikasi dan *driver*. Sistem operasi, aplikasi, *driver*, saling bekerja sama agar komputer dapat berjalan dengan baik.

2. *Hardware*

Hardware mencakup semua perangkat keras (*motherboard*, *processor*, VGA, dan lainnya) yang disatukan menjadi sebuah komputer. Dalam konteks yang luas, bukan hanya sebuah komputer, namun sebuah jaringan komputer.

3. *Brainware*

Brainware mencakup kemampuan otak manusia, yang mencakup ide, pemikiran, analisis di dalam menciptakan dan menggabungkan *hardware* dan *software*.

Informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah sehingga memberikan nilai, arti dan manfaat. Proses

pengelolaan ini memerlukan teknologi. Berbicara mengenai teknologi memang tidak harus berkaitan dengan komputer, namun komputer sendiri merupakan salah satu bentuk teknologi. Dengan kata lain, alat tulis dan mesin ketik pun dapat dimasukkan sebagai salah satu teknologi yang digunakan selain komputer dan jaringan komputer. (Agus, 2014).

Menurut Sutabri (2012) kualitas dari suatu informasi tergantung dari 3 hal, yaitu informasi harus akurat (*accurate*), tepat waktu (*timeliness*), dan relevan (*relevance*).

a. Akurat (*accuracy*)

Informasi harus bebas dari kesalahan – kesalahan dan tidak menyesatkan.

Akurat juga berarti bahwa informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.

b. Tepat waktu (*Time Lines*)

Informasi yang datang kepada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak mempunyai nilai lagi, karena informasi merupakan suatu landasan dalam mengambil sebuah keputusan dimana bila pengambilan keputusan terlambat maka akan berakibat fatal untuk organisasi.

c. Relevan (*relevance*)

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk setiap orang berbeda. Menyampaikan informasi tentang penyebab kerusakan mesin produksi kepada akuntan perusahaan tentunya kurang relevan. Akan lebih relevan bila ditujukan kepada ahli teknik perusahaan. Sebaliknya informasi mengenai harga pokok produksi

disampaikan untuk ahli teknik merupakan informasi yang kurang relevan, tetapi akan sangat relevan untuk seorang akuntan perusahaan.

2.2.2 Sistem Penjualan

Penjualan online adalah cara menawarkan barang dan melakukan transaksi secara online. Penjual dan pembeli tidak bertatap muka karena penjualan terjadi melalui sistem. Sistem penjualan juga dapat diartikan sebagai aktivitas perusahaan pada umumnya berujung pada kegiatan penjualan. Penjualan merupakan suatu fungsi yang dianggap sebagai ujung tombak dalam suatu perusahaan. Karena fungsi itulah perusahaan memperoleh pendapatan. Sistem penjualan adalah “suatu kesatuan proses yang saling mendukung dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhan pembeli dan bersama – sama mendapatkan kepuasan dan keuntungan” McLeod (2001 : 5).

2.2.3 World Wide Web

WWW (World Wide Web) adalah sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain dipresentasikan dalam bentuk hypertext dan dapat diakses oleh perangkat lunak yang disebut browser. (Jack Febrian, 2002). Untuk mengakses layanan WWW dari sebuah komputer (yang disebut WWW server atau web server) digunakan program web client yang disebut web browser atau browser saja. Jenis-jenis browser yang sering digunakan adalah Netscape Navigator/Communicator, Internet Explorer, NCSA Mosaic, Arena, Lynx, dan lain-

lain. Dua hal khusus yang membedakan WWW dengan lainnya, yaitu sebagai berikut :

- a. Informasi di WWW dapat ditampilkan dalam bentuk multimedia yang berupa grafik, suara, video disamping tulisan teks (dibandingkan dengan Gopher yang menyediakan menu dalam bentuk teks).
- b. Informasi yang ditampilkan di WWW dapat menghubungkan (link) ke informasi atau dokumen (homepage) atau alamat internet lainnya lewat hypertext. Hypertext merupakan teks yang di tampilkan dengan font yang berbeda (misalnya dengan huruf miring, lebih terang dan digaris bawah). Dokumen yang berisi hypertext di buat dengan menggunakan Hyper Text Markup Language (HTML).

2.2.4 HTML

HTML (Hyoertext Markup Language) adalah bahasa dasar untuk web scripting bersifat client side yang memungkinkan untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, grafik, serta multimedia dan juga untuk menggabungkan antara tampilan web page (hyperlink). (Benard Renaldy Suteja, Agus Prijono, Rusdy Agustaf, 2005).

HTML menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasikan. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan dalam format ASCII normal sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah

HTML. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML (Standard Generalized Markup Language), HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web. HTML saat ini merupakan standar Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh World Wide Web Consortium.

2.2.5 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.

2.2.6 MySQL

MySQL adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian *database*, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Keandalan suatu sistem database (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja optimizer-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL, yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasinya. Sebagai *database server*, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan *database server* lainnya dalam query data. Hal ini terbukti untuk *query* yang dilakukan oleh *single user*, kecepatan *query* MySQL bisa sepuluh kali lebih cepat dari PostgreSQL dan lima kali lebih cepat dibandingkan Interbas (Raharjo, 2011).

2.2.7 Internet

Internet adalah sistem jaringan dari ribuan bahkan jutaan komputer yang ada di dunia ini. Jaringan dibentuk dengan saluran telepon, saluran kawat maupun saluran radio. Internet lebih berperan sebagai media komunikasi antar pemakainya yang tersebar di seluruh pelosok dunia. Hubungan melalui suatu sistem antar perangkat komputer untuk lalu lintas data itulah yang dinamakan network. Mungkin anda mengenal istilah LAN (Local Area Network), yang menghubungkan komputer-komputer dalam area tertentu, seperti kantor, sekolah, atau warnet. Internet kurang lebih seperti itu, hanya dalam area yang sangat luas, yaitu seluruh dunia. Jadi komputer yang terhubung melalui jaringan dan saling berkomunikasi dengan waktu dan wilayah tak terbatas, disebut internet (Kadir, 2002).

2.2.8 Bootstrap

Bootstrap merupakan sebuah library framework CSS yang telah dibuat khusus untuk mengembangkan front end sebuah website. Bootstrap juga dikenal sebagai salah satu framework CSS, HTML, Javascript yang begitu populer di kalangan website developer atau pengembang website, yang pasti bootstrap digunakan untuk mengembangkan website agar lebih responsive.

Dengan adanya bootstrap tersebut tentu saja membuat halaman website bisa menyesuaikan dengan ukuran monitor device. Baik jika di akses lewat ponsel, tablet ataupun desktop. Awal mulanya, bootstrap sendiri bernama Twitter Blueprint.

Ini dulunya diciptakan dan dikembangkan oleh Jacob Thornton dan Mark Otto yang ada di Twitter untuk perangkat kerja yang bisa mendorong konsistensi pada alat internalnya. Dengan memakai bootstrap tentu saja seorang developer bisa lebih mudah dan cepat untuk membuat front end dalam sebuah website itu sendiri.

Sebagai pengguna Anda hanya perlu memanggil setiap kelas yang digunakan, contohnya seperti navigasi, tabel, grid, tombol atau sebagainya. Banyak fungsi bootstrap yang bisa dipakai untuk sebuah website. Berikut fungsinya:

1. Bisa mempercepat waktu untuk memproses pembuatan front end sebuah website
2. Menampilkan sisi website yang lebih modern dan juga khas anak jaman sekarang
3. Tampilan dari bootstrap sendiri sudah sangat responsive sehingga sangat mendukung untuk segala jenis resolusi, entah itu tablet, smartphone ataupun juga PC dan laptop.
4. Website yang menggunakan bootstrap umumnya lebih ringan karena lebih terstruktur.