

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dilakukan untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan. Tinjauan dilakukan dengan mengkaji penelitian-penelitian terdahulu terkait topik yang hendak diteliti. Hal-hal yang dikaji berupa tujuan penelitian, metode penelitian dan hasil dari penelitian tersebut.

Kajian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan Kurniawan (2017) dengan judul sistem informasi pemesanan dan produksi pada kabir konveksi berbasis *web*. Penelitian tersebut dilakukan untuk dapat menyajikan informasi kepada beberapa bagian terkait pemesanan dan produksi, guna menentukan kebijakan. Hal ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang timbul di perusahaan serta membuat perusahaan lebih memperhatikan perkembangan teknologi untuk mendukung proses bisnis yang ada seperti dalam pencatatan pemesanan barang, pencatatan produksi barang, pembayaran dan *return* bahan dilakukan secara terkomputerisasi.

Hasil dari penelitian ini adalah dengan sistem informasi pemesanan dan produksi berbasis web secara konveksi kabir diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang muncul di perusahaan bagi perusahaan yang membayar lebih memperhatikan perkembangan teknologi untuk mendukung proses bisnis yang ada seperti di PT pencatatan pemesanan barang, pencatatan produksi barang, pembayaran dan pengembalian barang dilakukan secara komputerisasi.

Kajian ke-dua adalah penelitian yang dilakukan oleh Rafi'I (2018) dengan judul sistem informasi pemesanan kaos sablon oldface cloth. Penelitian tersebut dilakukan untuk membangun sebuah sistem informasi pemesanan kaos sablon Oldface Cloth. Dengan adanya sistem informasi pemesanan kaos sablon Oldface Cloth, *customer* dapat melakukan pemesanan kaos sablon secara *online* dan mendesain secara *online*. Penelitian diharapkan memudahkan para *customer* dari Oldface Cloth untuk memesan kaos sablon, memberikan gambaran kepada *customer* untuk hasil jadi kaos yang akan dibuat dan semakin memudahkan Oldface Cloth untuk menjangkau *customer* yang tidak bisa datang langsung ke toko.

Kajian ke-tiga adalah penelitian yang dilakukan Wisuda (2019) dengan judul sistem informasi pemesanan produk konveksi di inskide sablon printing berbasis *web*. Penelitian tersebut dimaksudkan dapat membantu para *customer* dalam proses pemesanan sablon yang diinginkan. Nantinya sistem ini dapat meminimalisir kesalahan pencatatan pesanan, dapat memberikan keuntungan bagi pemilik dan juga meningkatkan mutu layanan untuk pelanggan yang secara tidak langsung juga meningkatkan mutu nilai bisnis.

Hasil dari penelitian ini adalah telah berhasil diimplementasikan pada Inkside Screen Printing sehingga pelanggan Inkside Screen Printing dapat melakukan pemesanan secara *online*. Sistem ini selain dapat digunakan sebagai media penjualan juga dapat digunakan sebagai media promosi produk Inkside Screen Printing. Tampilan *web* akan menyesuaikan dengan jenis device yang digunakan oleh Pelanggan.

Kajian ke-empat adalah penelitian yang dilakukan Pramadiyanto (2019) dengan judul perancangan sistem informasi penjualan dan pemesanan alat sablon pada toko media garfika kudas berbasis web. Penelitian tersebut dilakukan untuk dapat merancang suatu sistem penjualan dan pemesanan yang memudahkan *customer* dalam melakukan pemesanan produk dan memanfaatkan media web sebagai media pemesanan alat sablon, sehingga lebih efektif. Sistem penjualan dan pemesanan ini diharapkan dapat mempermudah *customer* dalam melakukan pembelian atau pemesanan barang yang diinginkan, serta memudahkan proses transaksi tanpa harus datang langsung ke toko.

Kajian ke-kelima adalah penelitian yang dilakukan oleh Oktavia & Hidayat (2020) dengan judul pengembangan sistem informasi industri jasa majapahit online berbasis *web* menggunakan metode *waterfall*. Dalam penelitiannya memanfaatkan *IT* sebagai pemasaran maupun pengerjaan desain, hal ini dapat membuat waktu pengerjaan menjadi singkat dan lebih optimal. Dengan demikian, *customer* akan dimudahkan dalam pemesanan pakaian yang telah jadi ataupun pakaian yang menyesuaikan keinginan *customer* dengan cara menggunakan aplikasi *web* yang hanya dengan mengirimkan data ukuran pakaian ataupun model pakaian yang diinginkan oleh *customer*.

Hasil dari penelitian ini adalah sistem aplikasi berbasis web ini dapat memudahkan *customer* bertransaksi dengan *owner* dan transaksi tidak harus bertatap muka secara langsung. Selain itu, penjualan pakaian maupun pemesanan yang berskala besar bisa tertata rapi dan laporan keuangan bisa terstruktur dengan baik dan terorganisir dengan jelas.

Berdasarkan 5 kajian ilmiah diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *web* dalam bidang usaha penyablonan kaos yang dirancang membutuhkan sistem informasi dan pemesanan untuk mengontrol data – data agar proses bisnis menjadi lebih baik. Keunikan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah terletak pada estimasi waktu yang bisa ditinjau secara langsung mengenai barang yang tersedia dan proses pengerjaan kaos sudah sampai di titik mana, sudah selesai atau belum.

Rangkuman kajian di atas disajikan pada Tabel 2.1.

Table 2.1. Kajian Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Kelebihan	Hasil Penelitian
1	Kurniawan (2017)	sistem informasi pemesanan dan produksi pada kabir konveksi berbasis <i>web</i> .	Pada aplikasi yang dibuat terdapat fitur penyimpanan arsip dan report nota pembayaran	Sistem informasi pemesanan dan produksi berbasis <i>web</i> secara konveksi kabir diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang muncul di perusahaan bagi perusahaan yang membayar lebih memperhatikan perkembangan teknologi untuk mendukung proses bisnis yang ada seperti di PT pencatatan pemesanan barang, pencatatan produksi barang, pembayaran dan pengembalian barang dilakukan secara komputerisasi.
2	Rafi'I (2018)	Sistem informasi pemesanan kaos sablon oldface cloth.	Memesan kaos yang disesuaikan dengan keinginan pelanggan secara online	memudahkan para <i>customer</i> dari Oldface Cloth untuk memesan kaos sablon, memberikan gambaran kepada <i>customer</i> untuk hasil jadi kaos yang akan dibuat dan semakin memudahkan Oldface Cloth untuk menjangkau <i>customer</i> yang tidak bisa datang langsung ke toko.

Table 2.1. Lanjutan

No	Peneliti	Judul	Kelebihan	Hasil Penelitian
3	Wisuda (2019)	Sitem Informasi Pemesanan Produk Konveksi Di Inkside Sablon Printing Berbasis Web.	Pengolahan data secara online pada aplikasi.	telah berhasil diimplementasikan pada Inkside Screen Printing sehingga pelanggan Inkside Screen Printing dapat melakukan pemesanan secara <i>online</i> . Sistem ini selain dapat digunakan sebagai media penjualan juga dapat digunakan sebagai media promosi produk Inkside Screen Printing. Tampilan <i>web</i> akan menyesuaikan dengan jenis device yang digunakan oleh Pelanggan.
4	Pramadiyanto (2019)	Perancangan sistem informasi penjualan dan pemesanan alat sablon pada toko media garfika kodus berbasis <i>web</i> .	Sistem penyampaian informasi pemesanan dan promosi	melakukan pembelian atau pemesanan barang yang diinginkan, serta memudahkan proses transaksi tanpa harus datang langsung ke toko.

Table 2.1. Lanjutan

No	Peneliti	Judul	Kelebihan	Hasil Penelitian
5	Oktavia & Hidayat (2020)	Pengembangan sistem informasi industri jasa menjahitt online berbasis web menggunakan metode waterfall.	Tampilan awal berupa model-model yang dapat dipilih oleh pelanggan.	sistem aplikasi berbasis web ini dapat memudahkan <i>customer</i> bertransaksi dengan <i>owner</i> dan transaksi tidak harus bertatap muka secara langsung. Selain itu, penjualan pakaian maupun pemesanan yang berskala besar bisa tertata rapi dan laporan keuangan bisa terstruktur dengan baik dan terorganisir dengan jelas.
6	Noor (2020)	Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Pada CV.Kamar Sablon Berbasis <i>Web</i> .	Terdapat fitur estimasi waktu yang ditinjau secara langsung pada konsumen.	Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan berbasis <i>web</i> yang dapat berfungsi sebagaimana mestinya, secara khusus bagi konfeksi CV. Kamar Sablon.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan

Menurut Robert (dalam Minarni & Saputra, 2011), sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan - laporan yang diperlukan.

Menurut Leitch Davis (dalam Minarni & Saputra, 2011), sistem informasi adalah suatu sistem di dalam sebuah organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan data transaksi harian yang mendukung operasi dan bersifat manajerial dan kegiatan strategis yang diperlukan bagi pihak luar tertentu.

Menurut Sutarman (2012), sistem informasi adalah sistem yang dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas input (data, instruksi) dan output (laporan, kalkulasi).

Menurut Sutabri (2012), sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Menurut Mega (2013), penjualan adalah bagian dari kegiatan pemasaran yang memiliki makna yang luas yang meliputi berbagai fungsi perusahaan, pemasaran adalah sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan untuk dapat dipasarkan.

Menurut Wong (2013), pemesanan adalah kegiatan yang dilakukan oleh seorang konsumen sebelum membeli suatu produk. Untuk mengikuti

perkembangan teknologi yang semakin pesat sebuah perusahaan dituntut untuk selalu berkembang dan memiliki sebuah sistem pemesanan yang baik.

Berdasarkan teori teori diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sistem yang memajemenkan, mengoperasikan, menganalisis dan mengolah data dalam suatu organisasi untuk strategi bisnis dan mendukung keputusan agar tujuan organisasi tercapai.

2.2.2 Rancang Bangun Sistem

Menurut Jogianto H.M. (dalam Machmud, 2013), pengolahan data adalah manipulasi data data kedalam bentuk yang lebih berguna. Menurut Pressman (2012), perancangan adalah langkah pertama dalam fase pengembangan rekayasa produk atau sistem. Perancangan itu adalah proses penerapan berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefinisikan sebuah peralatan, satu proses atau satu sistem secara detail yang membolehkan dilakukan realisasi fisik. Bangun sistem adalah membangun sistem informasi dan komponen yang didasarkan pada spesifikasi desain (Whitten dkk dalam Ardhianto, 2015).

a. HTML

Menurut Arief (2011), *HTML* atau *HyperText Markup Language* merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web. Dokumen ini dikenal sebagai *web page*. Dokumen *HTML* merupakan dokumen yang disajikan pada *web browser*.

Menurut Simarmata (2010), *HTML* adalah bahasa markup untuk menyebarkan informasi pada web. Ketika merancang *HTML*, ide ini diambil dari *Standart Generalized Markup Language (SGML)*. *SGML* adalah cara yang terstandarisasi dari pengorganisasian dan informasi yang terstruktur di dalam dokumen atau sekumpulan dokumen. Walaupun *HTML* tidak dengan mudah dapat dipahami kebanyakan orang, ketika diterbitkan penggunaanya menjadi jelas.

b. CSS

Jayan (2010) mengemukakan bahwa CSS merupakan singkatan dari *Cascading Style Sheet*. Kegunaannya adalah untuk mengatur tampilan dokumen HTML, contohnya seperti pengaturan jarak antar baris, teks, warna dan format border bahkan penampilan file gambar. CSS dikembangkan oleh W3C. organisasi yang mengembangkan teknologi internet. Tujuannya tak lain untuk mempermudah proses penataan halaman *web*.

Menurut Rohi Abdulloh (2015), CSS adalah singkatan dari *cascading style sheets*, yaitu skrip yang digunakan untuk mengatur desain web. Walaupun HTML mempunyai kemampuan untuk mengatur tampilan web, namun kemampuannya sangat terbatas. Fungsi CSS adalah memberikan pengaturan yang lebih lengkap agar struktur web yang dibuat dengan HTML terlihat lebih rapi dan indah.

c. Bootstrap

Menurut Husein Alatas (2013), *bootstrap* merupakan *framework* ataupun tools untuk memudahkan aplikasi *web* ataupun situs *web responsive* secara cepat, mudah dan gratis. Bootstrap sendiri terdiri dari CSS dan HTML untuk menghasilkan *grid, layout, typography, table, form, navigation* dan lain-lain. Selain itu, di dalam bootstrap juga sudah terdapat *jquery plugin* untuk menghasilkan komponen UI yang cantik seperti *transitions, modal, dropdown, scrollspy, tooltip, tab, popover, alert, button, carousel* dan lain-lain.

Menurut Eko (2016), *bootstrap* merupakan salah satu framework HTML, CSS, Dan JS yang digunakan untuk membuat *web* yang bersifat *responsive* atau bisa menyesuaikan tampilan layout nya berdasarkan ukuran *viewport* dari *device* pengaksesnya, mulai dari *smartphone, tablet*, maupun layar PC.

d. PHP

Menurut Nugroho (2009), *PHP* merupakan bahasa standar yang digunakan dalam dunia web, *PHP* adalah bahasa program yang berbentuk skrip yang diletakkan di dalam *server web*. Menurut Arief (2011), definisi

PHP adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan *HTML* untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena merupakan *server-side scripting* maka sintaks dan perintah-perintah *PHP* akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format *HTML*. Menurut Oktavian (2010), *PHP* adalah akronim dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu bahasa pemrograman berbasis kode-kode *script* yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *web browser* menjadi kode *HTML*. Menurut Anhar (2010), *PHP* singkatan dari *Hypertext Processor* 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 sebuah *script* yang digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan dibuat saat halaman itu diminta oleh client mekanisme ini yang menyebabkan informasi yang diterima client selalu *up to date*. Semua *script* yang dieksekusi pada *server* di mana *script* tersebut dijalankan.

e. MySql

Menurut Arief (2011), *MySQL* adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengolahan datanya. *MySQL* merupakan *database* yang pertama kali didukung oleh bahasa pemrograman *script* untuk *internet* (*PHP* dan *Perl*). *MySQL* dan *PHP* dianggap sebagai pasangan *software* pembangun aplikasi *web* yang ideal. *MySQL* lebih sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis *web*, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman *script PHP*.

Menurut MADCOMS (2016), *MySQL* adalah sistem manajemen *Database SQL* yang bersifat *Open Source* dan paling populer saat ini. Sistem *Database MySQL* mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded*, *multiuser* dan *SQL Database management system* (*DBMS*).

f. XAMPP

Menurut Hidayatullah & Khairul (2015), *XAMPP* merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis dan dapat diakses secara lokal menggunakan *web server local (localhost)*. Menurut I Putu Agus Eka Pratama (2014), *XAMPP* adalah aplikasi *web server* bersifat instan (siap saji) yang dapat digunakan baik di sistem operasi Linux maupun di sistem operasi Windows.

Menurut Heriyanto (2012), *XAMPP* adalah sebuah aplikasi yang dapat menjadikan komputer kita menjadi sebuah server. Kegunaan *XAMPP* ini untuk membuat jaringan local sendiri dalam artian kita dapat membuat *web* secara *offline* untuk masa coba-coba di komputer sendiri. Jadi fungsi dari *XAMPP server* itu sendiri merupakan *server web* kita untuk cara memakainya. Disebut *server* karena dalam hal ini komputer yang akan kita pakai harus memberikan pelayanan untuk mengakseskan *web*, untuk itu komputer kita harus menjadi *server*.