

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Teori Terkait**

Terdapat beberapa teori dan konsep terkait yang dapat dihubungkan dengan project **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEMBAKO DI TOKO INGGI BERBASIS WEB”** diantaranya adalah sebagai berikut:

Pada penelitian dengan judul *“Sistem Informasi Penjualan Pada Herangbeta Tangerang Berbasis Website”* yang ditulis oleh Muhammad Taufiq Ismail dan Nur Rachma dengan menggunakan metode penelitian observasi dan studi literatur atau biasa disebut dengan metode penelitian secara kualitatif. Dengan adanya masalah pada proses penjualan yang masih dilakukan secara manual sehingga kurang efisien. Diberikanlah solusi merancang dan mengembangkan sistem informasi penjualan berbasis *website* untuk memproses transaksi penjualan secara *online* dan mengelola *database* penjualan secara terkomputerisasi. Sistem informasi ini diharapkan dapat memudahkan proses penjualan dan pelacakan transaksi serta laporan keuangan [2].

Pada penelitian dengan judul *“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada HijabKu”* yang ditulis oleh Rindi Astuti, Moch. Hari Purwadiantoro dan Sri Widiyanti dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Masalah yang ada pada artikel ini adalah proses penjualan produk yang masih dilakukan secara konvensional di toko HijabKu sehingga kurang

efisien. Maka dibuatkan solusi dengan merancang sistem informasi penjualan berbasis *website* guna memproses transaksi penjualan produk secara *online* di toko HijabKu agar lebih efisien dan memudahkan Pembeli. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan memperluas jangkauan pemasaran [3].

Pada penelitian dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Sembako Pada Toko Bapak Nasrul Berbasis Web” yang ditulis oleh Sidik Rahmatullah dan Marselinus Ndaru yang merupakan mahasiswa jurusan Sistem Informasi STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi. Artikel ini menggunakan metode pengembangan sistem *Extreme Programming (XP)* dengan tahapan seperti *planning, design, coding* dan *testing*. Artikel ini mengangkat sebuah toko sembako dengan proses penjualan dan pencatatan transaksi yang masih manual, kesulitan karyawan melihat daftar harga, terjadinya antrean pembayaran dan pembuatan laporan yang masih manual. Maka dibuatkan solusi dengan membangun sistem informasi penjualan sembako berbasis web untuk mempercepat proses pembayaran dan mencegah antrean, mempermudah karyawan melihat daftar harga dan memudahkan pencatatan transaksi serta pembuatan laporan menjadi lebih teratur [4].

Pada penelitian dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar” yang ditulis oleh Jimmi Hendrik P. Sitorus dan Muhammad Sakban yang merupakan mahasiswa manajemen informatika di AMIK Parbina Nusantara Pematangsiantar dengan menggunakan metode kualitatif dengan tahapan

wawancara, observasi dan studi pustaka. Dengan adanya masalah pada artikel ini yaitu sistem penjualan dan pelaporan yang masih menggunakan sistem manual, proses transaksi dan pelaporan menjadi lambat dan mudah terjadi kesalahan serta belum ada media pemasaran secara *online* seperti *website*. Dengan adanya masalah seperti itu maka penulis memberikan solusi berupa perancangan sistem informasi penjualan berbasis web menggunakan *framework codeigniter*. Dengan tujuan untuk memberikan kemudahan bagi toko dalam melakukan transaksi penjualan secara *online* dan dapat memperluas jangkauan pemasaran. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan daya jual perusahaan [5].

Pada penelitian dengan judul “Sistem Informasi *E-Commerce* Produk Unggulan Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM) Batik” yang ditulis oleh Firli Irhamni, Bain Khusnul Khotimah dan Budi Dwi Satoto. Yang menggunakan metode kualitatif dengan melalui observasi dan wawancara, dengan mengangkat masalah kurang efisiennya sistem penjualan UMKM batik yang hanya menggunakan media sosial, sehingga sulit memperluas jangkauan pemasaran. Maka dibuatkanlah sebuah sistem informasi *e-commerce* khusus untuk UMKM batik guna memfasilitasi transaksi jual beli secara *online* dan mempermudah promosi produk ke konsumen di luar kota. Sistem informasi ini dirancang dengan menggunakan PHP dan MySQL [6].

## 2.2. Landasan Teoretis

### 2.2.1. Pengertian Sistem Komputer

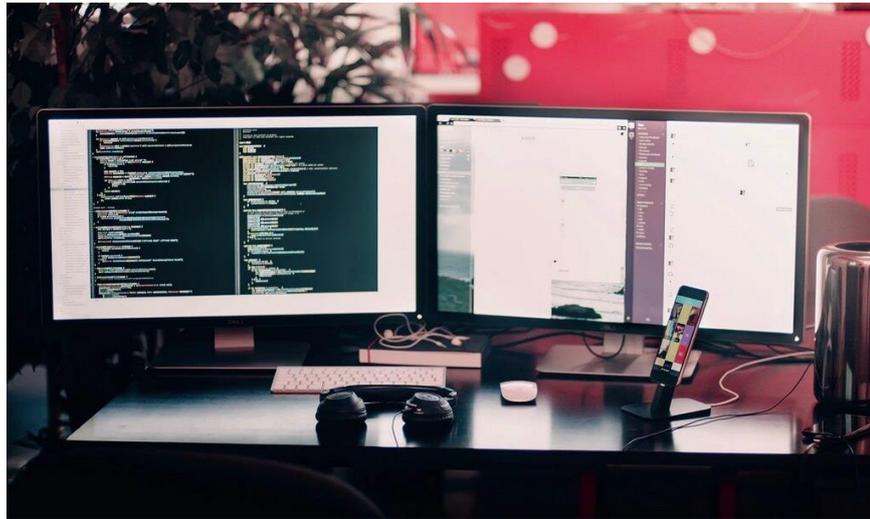


Gambar 2.1 Pengertian Sistem Komputer

Sistem komputer merupakan suatu jaringan elektronik yang terdiri dari perangkat keras serta perangkat lunak yang memiliki tugas tertentu seperti menerima data, menyimpan *file*, memproses *input*, dan menyediakan *output* dalam bentuk informasi. Selain itu, sistem komputer juga dapat diartikan sebagai elemen-elemen yang terkait untuk menjalankan suatu aktivitas melalui PC. Komputer digunakan manusia untuk kegiatan sehari-hari seperti pengolahan kata, angka, serta gambar. Sistem komputer terdiri atas beberapa perangkat yaitu *hardware*, *software*, dan *brainware*. Dari setiap perangkat tersebut memiliki fungsi masing-masing. Akan tetapi

ketika menjalankan tugasnya mereka akan bekerja serta mendukung satu sama lain [7].

### 2.2.2. Pengertian Internet



Gambar 2.2 Internet

Internet adalah singkatan dari kata *interconnection-networking*. Sedangkan pengertian Internet adalah suatu jaringan komunikasi global yang menghubungkan milyaran jaringan komputer secara terbuka dengan menggunakan sistem standar global *transmission control protocol/internet protocol suite* (TCP/ IP). Ada juga yang menjelaskan bahwa definisi internet adalah *international network*, dimana semua tipe dan jenis komputer di seluruh dunia dapat terhubung dengan memakai tipe komunikasi seperti telepon, satelit, dan lainnya. Jadi, internet juga dapat dianggap sebagai jaringan komunikasi yang menghubungkan banyak media elektronik. Jaringan komunikasi ini dapat mentransfer data secara cepat dan tepat melalui frekuensi khusus. Dalam hal *interconnection*

*networking*, setiap komputer yang terhubung dalam jaringan internet memiliki identitas unik yang disebut dengan alamat IP (*Internet Protocol Address*). Alamat IP setiap komputer pasti unik dimana berbentuk kombinasi angka yang menunjukkan identitas sebuah komputer pada jaringan internet [8].

Untuk Indonesia sendiri masuk pada peringkat 10 besar pengguna internet tertinggi di dunia menurut data yang dibuat oleh Fahri Zulfikar melalui *website* yang diterbitkan detikedu pada 6 Januari 2023 [9].

Tabel 2.1 Peringkat 10 besar pengguna internet versi detikedu

No	Negara	Pengguna Internet
1	China	700,1 juta orang
2	India	283, 8 juta orang
3	Amerika Serikat	264,9 juta orang
4	Brazil	119,8 juta orang
5	Jepang	104,5 juta orang
6	Indonesia	102,8 juta orang
7	Rusia	91,4 juta orang
8	Meksiko	70,7 juta orang
9	Nigeria	69, 1 juta orang
10	Jerman	62,5 juta orang

### 2.2.3. Penjualan dan Sistem Pemesanan di Internet



Gambar 2.3 *E-Commerce*

Dunia digital yang terus berkembang seiring berjalannya waktu memiliki banyak keunggulan untuk menjadikan sesuatu yang rumit menjadi lebih mudah dan cepat. Hal ini berlaku juga di dunia bisnis. Kehadiran layanan digital menjadikan setiap kegiatan transaksi baik itu promosi, penjualan, pembelian, dan pemasaran produk atau jasa dapat dilakukan secara elektronik atau lebih dikenal sebagai bisnis jenis *e-commerce*. Bagi masyarakat Indonesia perdagangan *online* atau yang lebih dikenal dengan *e-commerce* sudah tidak asing lagi. Sudah menjadi pilihan bagi masyarakat, aktivitas jual beli secara *online* dianggap lebih praktis dan efisien. Saat ini para pengusaha mulai beralih menjual produknya secara *online* melalui berbagai jenis *channel e-commerce*. Melalui sistem *e-commerce* pelaku usaha dapat menawarkan produk atau jasanya

tanpa bertemu secara langsung dengan konsumen. Begitupun dengan konsumen yang dapat memilih dan membeli produk tanpa melihatnya secara langsung terlebih dahulu. Kondisi ini membuat perkembangan *e-commerce* di Indonesia sangat signifikan sehingga memunculkan beberapa jenis usaha *e-commerce* [10].

#### 2.2.4. HTML



Gambar 2.4 HTML

*Hypertext Markup Language* atau HTML adalah bahasa *markup* standar yang digunakan untuk membuat halaman *website* dan aplikasi web. Sejarah HTML diciptakan oleh Tim Berners-Lee, seorang ahli fisika di lembaga penelitian CERN yang berlokasi di Swiss. Versi pertama HTML dirilis oleh Tim Berners Lee pada tahun 1991, yang memiliki 18 *tag*. Sejak saat itu, setiap kali ada versi barunya, pasti akan selalu ada *tag* dan *attribute* yang juga baru.

Ketika bekerja dengan bahasa *markup* ini, menggunakan struktur kode sederhana untuk *markup* halaman *website*. Misalnya, Anda membuat sebuah paragraf dengan menempatkan *enclosed text* di antara *tag* pembuka `<p>` dan *tag* penutup `</p>`. Berkat popularitasnya yang terus meningkat, bahasa *markup* ini kini dianggap sebagai standar web resmi. Spesifikasi HTML dikelola dan dikembangkan oleh *World Wide Web Consortium* (W3C). Berdasarkan *HTML element reference* milik *Mozilla Developer Network*, saat ini ada 140 *tag* HTML, meskipun sebagiannya sudah tidak lagi didukung oleh beberapa versi terbaru *browser*. Kemudian, pada tahun 2014 HTML5 mulai diperkenalkan. Dengan diperkenalkannya HTML5, terdapat *semantic* baru seperti `<article>`, `<header>`, dan `<footer>` yang memperjelas bagian-bagian dalam konten [11].

#### 2.2.5. PHP



Gambar 2.5 PHP

*Hypertext Preprocessor* atau PHP adalah bahasa penulisan skrip *open-source* yang banyak digunakan dalam pemrograman atau pengembangan *website* (*web development*). Bahasa ini umumnya dijalankan dalam komunikasi sisi server, dan saat ini didukung oleh hampir semua sistem. PHP biasanya digunakan bersama *JavaScript* dan *Python*. Namun, PHP dijalankan untuk komunikasi sisi server, sedangkan *JavaScript* bisa digunakan untuk *frontend* dan *backend*. Sementara itu, *Python* hanya untuk sisi server (*backend*). Bahasa penulisan skrip adalah bahasa yang mengotomatiskan eksekusi *task* dalam *environment runtime* khusus. Tugas ini mencakup menginstruksikan halaman statis (dibuat dengan HTML dan CSS) untuk melakukan tindakan tertentu dengan aturan yang sudah ditetapkan [12].

#### 2.2.6. MySQL



Gambar 2.6 MySQL

MySQL adalah sebuah *database management system* (manajemen basis data) menggunakan perintah dasar *Structured*

*Query Language* (SQL) yang cukup terkenal. *Database management system* (DBMS) MySQL multi pengguna dan multi alur ini sudah dipakai lebih dari 6 juta pengguna di seluruh dunia. MySQL adalah DBMS yang *open source* dengan dua bentuk lisensi, yaitu *Free Software* (perangkat lunak bebas) dan *Shareware* (perangkat lunak berpemilik yang penggunaannya terbatas). Jadi, MySQL adalah *database server* yang gratis dengan lisensi *General Public License* (GPL) sehingga dapat dipakai untuk keperluan pribadi atau komersil tanpa harus membayar lisensi yang ada. Seperti yang sudah disinggung di atas, MySQL masuk ke dalam jenis *Relational Database Management System* (RDBMS). Maka dari itu, istilah semacam baris, kolom, tabel, dipakai pada aplikasi *database* ini. Contohnya di dalam MySQL sebuah *database* terdapat satu atau beberapa tabel. SQL sendiri merupakan suatu bahasa yang dipakai didalam pengambilan data pada *relational database* atau *database* yang terstruktur. Jadi MySQL adalah *database management system* yang menggunakan bahasa SQL sebagai bahasa penghubung antara perangkat lunak aplikasi dengan *database server* [13].

### 2.2.7. Aplikasi Berbasis Web



Gambar 2.7 *World wide web*

WWW merupakan singkatan dari kata *world wide web*. Jika diartikan kata demi kata maka *world* artinya dunia, *wide* berarti raksasa atau berukuran besar, dan *web* merupakan sebuah sistem yang digunakan untuk mengirim dokumen maupun data ke suatu jaringan internet. Dari arti penggabungan kata tersebut maka WWW dapat diartikan sebagai sebuah sistem yang digunakan untuk menyebarkan atau mengirimkan data ke jaringan internet dengan skala yang besar yang berada diseluruh penjuru dunia. Jadi bisa disimpulkan bahwa WWW merupakan sebuah program yang

sengaja dibuat sebagai media yang bertujuan untuk mengarsipkan berbagai jenis dokumen maupun data yang terdapat di jaringan internet. Dengan menggunakan program ini, maka semua dokumen yang ada di jaringan internet akan tersusun lebih rapi sehingga akan dengan mudah ditemukan oleh para pengguna jaringan internet [14].