

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terkait

Dalam penelitian yang ditulis oleh Fitriyah Yuliani (2022) yang berjudul "Sistem Informasi Penjualan, Pembelian, Dan Jasa *Grooming* Pada Meow Petshop", ditemukan bahwa penggunaan sistem informasi penjualan, pembelian, dan jasa *grooming* yang sudah terkomputerisasi akan membuat pengolahan data lebih efisien dan efektif. Ini akan memudahkan transaksi di Dr. Meow Petshop dan mendaftarkan kucing yang akan dibeli[3].

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Bimas Tri Pranata (2023), "Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Dan Pembelian Pada Milenial Petshop Padang Berbasis *Website*". Perancangan sistem pengolahan data penjualan telah mempercepat proses pembuatan laporan. Karena sistem terkomputerisasi dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya dibandingkan dengan sistem lama atau manual, mengembangkan dan menguji sistem pengolahan data penjualan untuk Milenia Petshop. Sistem ini dirancang menggunakan PHP dan digunakan dengan *database* Maria Db[4].

Dalam jurnal penelitian yang dilakukan oleh Raihan Widiyansyah Nur (2022) berjudul "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Zenis Petshop Berbasis *Web*". Pada awalnya, toko Zenis Petshop dioperasikan secara manual tanpa sistem komputer khusus, dan sistem informasi penjualan *Petshop* dibangun secara manual. Sistem ini berbasis *web* dan dirancang

menggunakan metode *waterfall* untuk mengelola data barang serta laporan penjualan dan keuntungan. Dengan menggunakan sistem informasi penjualan *Petshop* berbasis *web* ini, sekarang lebih mudah untuk memproses data barang, laporan penjualan, dan laporan keuntungan[5].

Meri Afriani (2023), dalam jurnal penelitiannya yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Jasa *Grooming* Pada Linda Petshop Jambi", membahas hasil analisis sistem informasi penjualan produk dan jasa *grooming* yang digunakan oleh Linda Petshop Jambi. Hasil menunjukkan bantuan buku terus digunakan. Ini menyebabkan kesalahan dalam menulis nama produk, harga produk atau jasa perawatan, dan kesalahan dalam menghitung nilai total nota. Selain itu, perlu melacak semua data penjualan dan jasa satu per satu, yang memakan waktu yang lama untuk membuat laporan[6].

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan adalah subsistem informasi bisnis yang mencakup kumpulan tindakan yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan manajemen, termasuk melaksanakan, mencatat, menghitung, dan membuat dokumen dan informasi penjualan. mulai dari saat order penjualan diterima hingga saat tagihan dagang dibuat[7].

2.2.2. MySql

Database MySQL terdiri dari satu atau lebih tabel yang terdiri dari banyak baris yang masing-masing mengandung satu atau beberapa kolom dan termasuk dalam kategori sistem manajemen *database* hubungan (RDBMS). MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal karena menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses *database*. Salah satu cara untuk mengelola *database* Mysql adalah dengan *prompt DOS*, atau alat perintah baris[8].

2.2.3. XAMPP

Program *open source* XAMPP dapat diinstal di banyak sistem operasi dan berfungsi sebagai *web server* sederhana yang dapat menampilkan halaman *web* yang berdiri sendiri dan dinamis[9].

2.2.4. PHP

PHP, kependekan dari *Hypertext Preprocessor*, adalah bahasa pemrograman *open source* yang sangat baik untuk membuat situs *web*. Ini dapat digunakan bersamaan dengan skrip HTML dan sejajar dengan bahasa pemrograman lain seperti C, Java, dan Perl, dan sangat mudah dipelajari. PHP adalah bahasa *scripting* yang bekerja di sisi *server*, skrip dijalankan di *server* sebelum hasilnya dikirim ke *klien*[10].

2.2.5. Codeigniter

Pada tahun 2006, Rick Ellis membuat *framework* PHP bernama CodeIgniter. Dengan banyak fiturnya, CodeIgniter membantu pengembang PHP membuat aplikasi dengan cepat dan mudah. Selain itu, sifatnya fleksibel untuk pengembangan pada perangkat *web*, *desktop*, dan *mobile*. Dengan konsep atau pola *Model-View-Controller* (MVC), CodeIgniter membuat kode program menjadi lebih sederhana. Kode programnya dibungkus dalam bentuk susunan komponen yang saling terintegrasi dengan fungsi, membuat pengembang lebih mudah membuat aplikasi. Selain itu, sifatnya yang fleksibel memungkinkan pengembang mengembangkan aplikasi untuk perangkat *mobile*, *web*, atau *desktop*[11].

2.2.6. PhpMyadmin

PhpMyadmin adalah aplikasi pemrograman berbasis PHP yang digunakan untuk mengelola *database* dan dapat diakses melalui *browser web* sebagai *administrator* MySQL. memungkinkan pengguna untuk mengontrol informasi dan konten *web* yang mereka buat di sebuah situs *web* tanpa harus mengeluarkan perintah langsung[12].

2.2.7. Visual Studio Code

Editor teks Visual Studio Code mendukung JavaScript, Typescript, dan Node.js serta bahasa pemrograman seperti C++, C#,

Python, Go, Java, dll. Untuk sistem operasi seperti Linux, Mac, dan Windows[13].

2.2.8. Website

Website adalah kumpulan halaman *web* yang saling berhubungan yang menampilkan informasi, teks, gambar, animasi, teks atau kombinasi dari semua ini. Setiap halaman *web* terhubung ke jaringan jaringan halaman yang membentuk rangkaian bangunan[14].

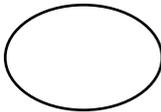
2.2.9. UML (*Unified Modeling Language*)

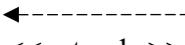
Unified Modeling Language (UML) adalah standar industri yang paling populer untuk analisis dan desain, penjelasan arsitektur, dan definisi persyaratan pemrograman berorientasi objek[15].

1. *Usecase Diagram*

Dalam pembuatan sistem informasi, menunjukkan simbol *Usecase Diagram*, yang berfungsi sebagai model untuk kelakuan atau perilaku sistem informasi saat dibuat. Untuk simbol *UseCase* Diagram bisa di lihat pada tabel dibawah.

Tabel 2. 1 *Usecase Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1		<i>use case</i> mengacu pada sistem sebagai entitas yang menghasilkan hasil yang dapat diukur.
		Aktor adalah kumpulan peran yang dapat berinteraksi dengan <i>Usecase</i> .

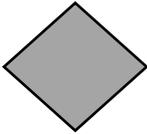
No	Simbol	Keterangan
3.		<i>Association</i> adalah garis yang menghubungkan dua objek.
4.		<i>Include</i> menunjukkan jika <i>use case</i> disebutkan oleh <i>use case</i> lain.
5.		<i>Dependency</i> merupakan garis panah yang menunjukkan jika aktor berinteraksi secara pasif.
6.		<i>Extend</i> , merupakan gambaran jika memperluas <i>usecase</i> target.

2. Activity Diagram

Diagram aktivitas adalah menampilkan aktivitas suatu sistem bisnis secara statis. Untuk simbol dari diagram aktivitas bisa dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 2. 2 *Activity Diagram*

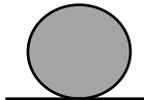
No	Simbol	Keterangan
1.		<i>Node Terakhir</i> , juga dikenal sebagai <i>End Point</i> , adalah representasi akhir dari suatu aktivitas.

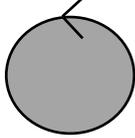
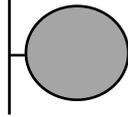
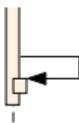
No	Simbol	Keterangan
2.		Peletakkannya di pojok kiri atas adalah <i>Start Point</i> , yang merupakan awal dari suatu aktivitas.
3.		<i>Fork</i> atau <i>Join</i> dapat digunakan untuk memarallelkan atau menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
4.		<i>Activity</i> , menunjukkan gambaran suatu proses.
5.		<i>Decision</i> , merupakan membuat suatu keputusan <i>false or true</i> .

3. Sequence Diagram

Diagram interaksi yang mengirimkan dan menerima pesan antar objek digambarkan dalam diagram urutan, yang juga disebut sebagai diagram urutan. Untuk simbol diagram urutan di lihat pada tabel dibawah.

Tabel 2. 3 *Sequence Diagram*

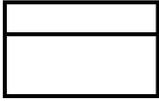
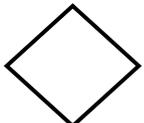
No	Simbol	Keterangan
1.		<i>Entity Class</i> , merupakan kumpulan kelas dalam bentuk entitas yang mendasari untuk membuat <i>database</i> .

No	Simbol	Keterangan
2.		<i>ControlClass</i> , merupakan gambaran penghubung antara <i>Boundaryclass</i> dengan suatu tabel
3.		<i>Boundary Class</i> , merupakan gambaran dari penggambaran form.
4.		Pesan atau <i>message</i> , menunjukkan bagaimana pesan dikirim antar kelas.
5.		<i>Self Message</i> , menunjukkan pengiriman suatu pesan yang akan dikirim ke objek itu sendiri.
6.		<i>Activation</i> adalah istilah yang mengacu pada suatu objek yang melakukan sebuah tindakan atau melakukan operasi.
7.		<i>Aktivasi garis lifeline</i> adalah titik yang terhubung ke objek di sepanjang garis <i>lifeline</i> .

4. Class Diagram

Diagram kelas statis dapat menunjukkan kumpulan kelas, antarmuka, dan hubungan mereka. Pada tabel dibawah berisi simbol-simbol untuk *class diagram*.

Tabel 2. 4 *Class Diagram*

No	Gambar	Keterangan
1.		Jika objek keturunan memiliki perilaku dan struktur data yang sama dengan objek induknya, ini disebut generalisasi.
2.		<i>Class</i> , adalah kelompok objek yang berbagi satu sama lain.
3.		<i>Nary Association</i> , digunakan untuk asosiasi terhadap dengan objek lainnya.
4.		<i>Collaboration</i> merupakan deskripsi urutan aksi yang menampilkan interaksi sistem dengan aktor dan menghasilkan konsekuensi yang dapat diukur.
5.		merupakan tindakan yang sah yang dilakukan oleh suatu entitas.
6.		Merupakan garis panah yang menunjukkan jika aktor berinteraksi secara pasif.
7.		<i>Association</i> adalah garis yang menghubungkan dua objek.