



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Umum

2.1.1 Sistem

Menurut Abdul Kadir, sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran jika dalam sebuah sistem terdapat sebuah elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem. Ada 3 elemen yang membentuk sebuah sistem yaitu: (Kadir, 2014)

1. *Input* : Segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan untuk di proses.
2. *Proses* : Bagian yang melakukan perubahan dari *input* menjadi *output* yang berguna, misalnya berupa informasi dan produk, tetapi juga bisa berupa hal-hal yang tidak berguna, misalnya sisa pembuangan atau limbah.
3. *Output* : Hasil dari pemrosesan, misalnya berupa suatu informasi, saran, cetakan laporan, dll. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan sistem adalah cara yang kita lakukan untuk mencapai tujuan yang telah kita buat mulai dari *ingin input* sesuatu memprosesnya kemudian menghasilkan *output*.

2.1.2 Sistem Informasi

Pada dasarnya terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem. Pertama, pendekatan yang menekankan pada prosedur, yang mendefinisikan sistem sebagai berikut : “Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu” . (Jogiyanto, 2005).

Secara Etimologi, Informasi berasal dari bahasa Perancis kuno *informacion* (tahun 1387) yang diambil dari bahasa Latin *informatinem* yang berarti “garis besar, konsep, ide”. Informasi merupakan kata benda dari *informare* yang berarti aktivitas dalam “pengetahuan yang dikomunikasikan”. Informasi juga dapat diartikan sebagai data yang telah di olah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Menurut John F. Nash yang diterjemahkan oleh La Midjan dan Azhar Susanto, menyatakan bahwa Sistem Informasi adalah : “Sistem Informasi adalah kombinasi dari manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang bermaksud menata jaringan komunikasi yang penting, proses atas transaksi-transaksi tertentu dan rutin, membantu manajemen dan pemakai intern dan ekstern dan menyediakan dasar pengambilan keputusan yang tepat.” (F Nash, 1995).

2.1.3 Informasi

Informasi adalah data yang telah diletakkan dalam konteks yang lebih berarti dan berguna, yang dikomunikasikan kepada penerima untuk digunakan didalam pembuatan keputusan. (Burch & G., 1986)

Kualitas dari suatu informasi tergantung dari 3 hal, yaitu (Kadir, 2003):

1. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan.
2. Ketepatan waktu, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat.
3. Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat atau sesuai dengan kebutuhan penggunanya (*user*).

Arsitektur informasi adalah seni menggambarkan suatu model atau konsep informasi yang digunakan dalam aktivitas-aktivitas yang membutuhkan detail eksplisit dari suatu sistem kompleks. Contoh aktivitas tersebut adalah sistem pustaka pemrograman, sistem manajemen ini, pengembangan *web*, interaksi pengguna, dan pengembangan basis data.

2.1.4 Data

Data merupakan deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas, dan transaksi yang tidak mempunyai makna sehingga tidak memiliki pengaruh langsung kepada pemakai. Data dapat berupa : (Kadir, 2003)

1. Data atau nilai yang terformat yaitu data dengan suatu format tertentu, seperti data yang menyatakan tanggal, jam, dan nilai mata uang.

2. Teks merupakan deretan huruf, angka, dan simbol khusus yang memiliki kombinasi tidak tergantung pada masing-masing *item* secara individu. Misalnya artikel suatu kabar dan majalah.
3. Citra atau *image* merupakan data yang berbentuk gambar, citra dapat berupa grafik, vektor, foto, hasil *rontgen*, tanda tangan dan lain-lain.
4. *Audio* adalah data yang berbentuk suara, seperti instrumen musik, suara orang atau binatang, gemericik air, suara angin, dan lain-lain.
5. *Video* merupakan data dalam bentuk sejumlah gambar yang bergerak, dan dapat juga dilengkapi dengan *audio*. *Video* juga dapat digunakan untuk mengabadikan suatu kejadian.

2.1.5 WWW (World Wide Web)

WWW atau juga biasa disebut *web* adalah sistem informasi dan komunikasi *Hypertext* yang sangat populer digunakan pada jaringan komputer internet yang mampu menampilkan informasi secara grafis dan interaktif. (Onno, 2006)

2.1.6 Web Server

Web Server adalah komputer yang digunakan untuk menyimpan dokumen-dokumen *web*, komputer ini akan melayani permintaan dokumen *web* dari kliennya. *Browser web* seperti *explorer* atau *navigator* berkomunikasi melalui jaringan (termasuk jaringan *internet*) dengan *web server*, menggunakan *HTTP*. *Browser* akan mengirimkan *request* kepada *server* untuk meminta dokumen tertentu atau layanan lain yang disediakan oleh *server*. *Server* memberikan

dokumen atau layanan jika tersedia juga dengan menggunakan protokol (Onno, 2006)

2.1.7 Web Browser

Web Browser adalah suatu program yang dirancang untuk mengambil informasi dari suatu *server* komputer pada jaringan internet. Informasi-informasi ini dikemas dalam halaman, dimana halaman tersebut bisa memiliki beberapa *link* yang menghubungkan *web page* tersebut ke sumber informasi lainnya. (Sampurna, 1996)

2.1.8 Teknik Pengumpulan Data

Fase terpenting dari penelitian adalah pengumpulan data. Pengumpulan data tidak lain dari suatu proses pengadaan data untuk keperluan penelitian, maka mustahil peneliti dapat menghasilkan temuan, apabila tidak memperoleh data.

Menurut Riduwan pengertian dari teknik pengumpulan data adalah (Dr. Riduwan, 2010)

“Metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.”

Sedangkan menurut Djaman Satori dan Aan Komariah pengertian teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut (Djam'an & Aan, 2011)

“Pengumpulan data dalam penelitian ilmiah adalah prosedur sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan.”

Dari pengertian tersebut diatas dapat diketahui bahwa teknik pengumpulan data sangat erat hubungannya dengan masalah penelitian yang ingin dipecahkan. Masalah memberi arah dan mempengaruhi penentuan teknik pengumpulan data. Adapun teknik atau cara pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis ialah sebagai berikut :

1. Penelitian Langsung (*Field Research*)

a. Observasi (*Observation*)

Pengertian Observasi menurut Supriyati adalah sebagai berikut (Supriyati, 2011):

“Suatu cara untuk mengumpulkan data penelitian dengan mempunyai sifat dasar naturalistik yang berlangsung dalam konteks natural, pelakunya berpartisipasi secara wajar dalam interaksi.”

Pengertian Observasi menurut Sugiyono adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2009):

“Teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain.”

b. Wawancara (*Interview*)

Pengertian Wawancara menurut P.Joko Subagyo adalah sebagai berikut (Subagyo, 2011):

“Suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan pada para responden. Wawancara bermakna berhadapan langsung antara *interviewer* dengan responden, dan kegiatannya dilakukan secara lisan.”

Pengertian wawancara menurut Esterberg yang diterjemahkan oleh Sugiyono adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2009):

“Pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.”

Pengertian wawancara menurut Supriyati adalah sebagai berikut (Supriyati, 2011):

“Cara yang umum dan ampuh untuk memahami suatu keinginan atau kebutuhan. Wawancara adalah teknik pengambilan data melalui pertanyaan yang diajukan secara lisan kepada responden.”

2. Studi Pustaka (*Library Research*)

Yaitu teknik pengumpulan data dari berbagai bahan pustaka (*Reference*) yang relevan dan mempelajari yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas. Data yang diperoleh melalui studi kepustakaan adalah sumber informasi yang telah ditemukan oleh para ahli yang kompeten dibidangnya masing-masing sehingga relevan dengan pembahasan yang sedang diteliti.

The image shows a large, semi-transparent watermark of the UMN logo. The logo consists of a circular emblem with a stylized building or tower structure inside, and the letters 'UMMN' written in a bold, sans-serif font below it.

2.2 Landasan Teori Bersifat Teknis

2.2.1 Database

Database menurut pengertian atau asumsi tentang *database* atau juga dikenal dengan basis data sangatlah bervariasi, di satu sisi asumsi seseorang yang pernah membuat atau menjalankan *database* dan di sisi lain orang yang tidak tahu menahu tentang *database*.

Data merupakan fakta yang belum diolah. Misalnya, Hari ini terdapat 5 pembeli di Toko A, fakta tersebut berarti masih berupa data. Data juga didefinisikan sebagai keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan dasar kajian (analisis atau kesimpulan). Data juga dapat didefinisikan sebagai unit informasi dalam format tertentu.

Database adalah sekumpulan data yang menyusut dalam menyampaikan informasi dari suatu tempat ke tempat lain. Sebelum aturan tertentu yang saling berelasi sehingga memudahkan pengguna dalam mengelola sumber yang menjadikan jaringan informasi sederhana akan dibutuhkan. Demikian didefinisikan *database* sebagai kumpulan bentuk *file* tabel yang saling terhubung yang akan disimpan pada informasi lain (Utama, 2009).

2.2.2 PHP

PHP (dahulu dikenal sebagai *Personal Home Page*, sekarang *PHP: Hypertext Preprocessor*) yang merupakan program yang dikembangkan secara bersama oleh para programmer dari seluruh dunia yang menekuni dunia

opensource. *PHP* dikembangkan khususnya untuk mengakses dan memanipulasi data yang ada di *database server open source* seperti *MySQL* (Wahyono, 2004).

2.2.3 MySQL

MySQL adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, *multi user*, serta menggunakan perintah standar *SQL (Structured Query Language)* (Nugroho, 2005)

Anda bisa menggunakan *database MySQL* apabila memiliki izin hak akses didalamnya. Hal ini seperti halnya pada saat anda hendak menggunakan klien *MySQL* untuk masuk pada *server MySQL*. Keunggulan dari *MySQL* adalah Bersifat *open source* serta sistem *software*-nya tidak memberatkan kerja *server* atau komputer karena dapat bekerja di *background*.

2.2.4 HTML

HTML adalah bahasa yang digunakan untuk menandai struktur dokumen yang di dalamnya mengandung suatu *hypertext* dengan bagian-bagian antara lain judul, paragraf, daftar, gambar, dan lain-lain. (Tanenbaum & Andrew, 1997).

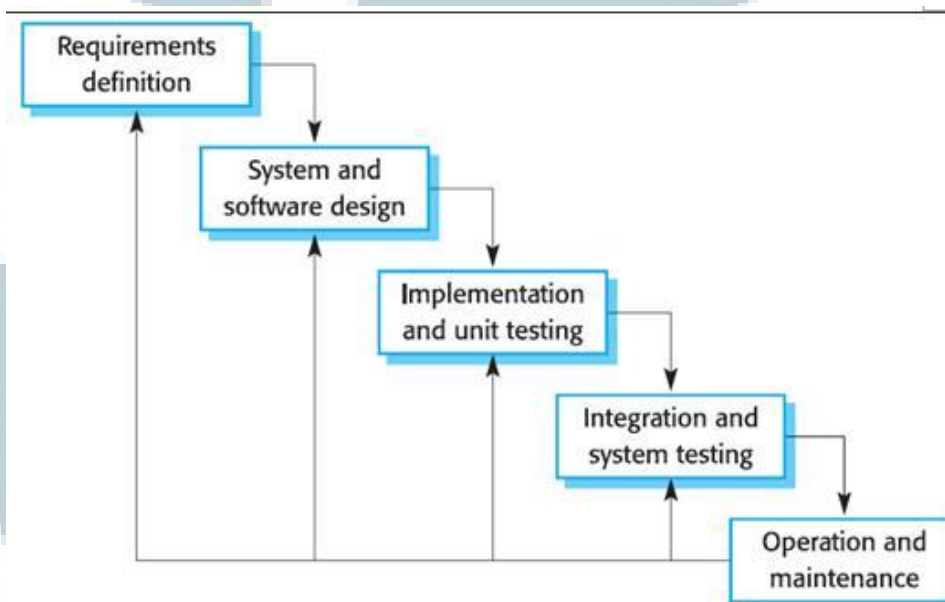
Menurut Kustiyahningsih & Anamisa *HTML* adalah kependekan dari *Hyper Text Markup Language*. Dokumen *HTML* adalah *file* teks murni yang dapat dibuat dengan *editor text* sembarang. dokumen ini dikenal sebagai *web page*. *File-file HTML* ini berisi instruksi-instruksi yang kemudian diterjemahkan oleh

browser yang ada dikomputer *user* sehingga isi formasinya dapat ditampilkan secara visual dikomputer *user*. (Kustiyahningsih & Anamisa, 2011)

Robert mengatakan *HTML* didesain untuk menentukan struktur dokumen pada tingkatan yang lebih tinggi dan lebih abstrak, hal tersebut diperlukan karena dokumen tertentu pada *HTML* harus dapat ditampilkan pada beberapa sistem komputer menggunakan *browser* yang berbeda. (Sebesta, 2011)

2.2.5 Waterfall Model

Metode *sequential-linear* atau *waterfall* mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Berikut ini adalah tahapan-tahapan dari metode *waterfall* (Sommerville, 2011)



Gambar 2. 1 Tahapan pada metode Waterfall

1. Analisis dan definisi persyaratan

Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan *user* sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. Perancangan sistem dan perangkat lunak

Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

3. Implementasi dan pengujian unit

Perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian *program* atau *unit program*.

4. Integrasi dan pengujian sistem

Unit program diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim ke pelanggan.

5. Operasi dan pemeliharaan (*maintenance*)

Sistem di-*install* dan dipakai. Pemeliharaan mencakup dari berbagai *error* atau kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu.

2.2.6 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak gratis, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsi *XAMPP* adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP server*, *MySQL database*, dan penterjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*. Nama *XAMPP* merupakan singkatan dari *X* (*cross-platform*), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis

2.2.7 Structured Analysis and Design (SSAD)

Pendekatan ini yang dimulai dari awal tahun 1970 disebut dengan pendekatan terstruktur (*structured approach*). Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat (*tools*) dan teknik-teknik (*techniques*) yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan didapatkan sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

Pendekatan secara terstruktur adalah mengenalkan penggunaan alat-alat dan teknik-teknik untuk mengembangkan sistem yang terstruktur. Teknik terstruktur, merupakan pendekatan *formal* untuk memecahkan masalah-masalah dalam aktivitas bisnis menjadi bagian-bagian kecil yang dapat diatur dan berhubungan untuk kemudian dapat disatukan kembali menjadi satu kesatuan yang dapat dipergunakan untuk memecahkan masalah. Tujuan pendekatan

terstruktur adalah agar pada akhir pengembangan perangkat lunak dapat memenuhi kebutuhan *user*, dilakukan tepat waktu, tidak melampaui anggaran biaya, mudah.

Ciri-ciri utama yang mendukung pendekatan terstruktur:

1. Dilakukan secara iterasi : dengan iterasi akan didapat hasil yang lebih baik, terlalu banyak iterasi juga akan menurunkan hasilnya dan menunjukkan bahwa tahap sebelumnya tidak dilakukan dengan baik.
2. Merancang berdasar modul : modularisasi adalah proses yang membagi suatu sistem menjadi beberapa modul yang dapat beroperasi secara *independent*.
3. Bekerja dengan pendekatan *top-down* : dimulai dari level atas (secara *global*) kemudian diuraikan sampai ke tingkat modul (rinci).
4. Kegiatan dilakukan secara paralel : pengembangan subsistem-subsistem dapat dilakukan secara paralel, sehingga akan memperpendek waktu pengembangan sistem.

Beberapa *tools* yang digunakan pada pendekatan pengembangan sistem secara terstruktur seperti:

1. *DFD (Data Flow Diagram)*
2. Kamus Data
3. *ERD (Entity Relationship Diagram)*
4. *STD (State Transition Diagram)*

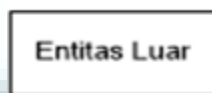
2.2.8 DFD (*Data Flow Diagram*)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu pemodelan dari basis data relasional yang didasarkan atas persepsi di dalam dunia nyata, dunia ini senantiasa terdiri dari sekumpulan objek yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya yang menjelaskan data antar data, yaitu dengan menuliskannya dalam *cardinality*.

Data Flow Diagram (DFD) memungkinkan perancang sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data. DFD juga sering disebut dengan model proses, *diagram* alur kerja. *Diagram* ini lalu "dikembangkan" untuk dapat terlihat secara lebih rinci sehingga model-model yang terdapat di dalamnya dapat terlihat. DFD memiliki empat komponen, yaitu (Connolly, 2005)

1. *Terminator*

Terminator mewakili entitas eksternal yang berkomunikasi dengan sistem yang sedang dikembangkan. Biasanya *terminator* dikenal dengan nama entitas(eksternal), sumber atau tujuan (*source and sink*). Dalam hal penamaan pada *terminator*, biasanya menggunakan kata benda.



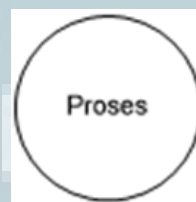
Gambar 2. 2 Notasi *terminator* / Kesatuan Luar di DFD

Terminator dapat berupa orang, sekelompok orang, organisasi, departemen di dalam organisasi, atau perusahaan yang sama tetapi di

luar kendali sistem yang sedang dibuat modelnya

2. Proses

Komponen proses menggambarkan bagian dari sistem yang mentransformasikan *input* ke *output*. Pemberian nama pada komponen proses menggunakan kata kerja yang membutuhkan subyek (transitif).



Gambar 2. 3 Notasi Proses di DFD

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan tentang proses :

- Proses harus memiliki *input* dan *output*.
- Proses dapat dihubungkan dengan komponen *terminator*, *data store* atau proses melalui alur data.
- Sistem/bagian/divisi/departemen yang sedang dianalisis oleh profesional sistem digambarkan dengan komponen proses.

3. Alur Data

Alur Data ini digunakan untuk menerangkan perpindahan data atau satu paket data/informasi dari satu bagian sistem ke bagian lainnya. Biasanya pemberian nama pada alur data dilakukan dengan menggunakan kata benda.



Gambar 2. 4 Notasi Alir Data di DFD

4. Data Store

Data store digunakan untuk membuat model sekumpulan paket data.

Data Store biasanya berkaitan dengan penyimpanan seperti *file* atau *database* yang berkaitan dengan penyimpanan, baik secara komputerisasi, misalnya *file hardisk*, maupun manual, misalnya nama dan alamat pada buku alamat. Nama yang diberikan pada *data store* biasanya menggunakan kata benda jamak.



Gambar 2. 5 Simbol dari simpanan data di DFD

U
M
M
N

2.2.9 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Sutanta dalam bukunya yang berjudul "Basis Data Dalam Tinjauan Konseptual" menjelaskan bahwa "*Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek." (Sutanta, 2011)

Sedangkan Menurut Mata-Toledo dan Cushman Mendefinisikan "*Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan representasi grafis dari logika *database* dengan menyertakan deskripsi detail mengenai seluruh entitas (*entity*), hubungan (*relationship*), dan batasan (*constraint*)." (Cushman, 2007)

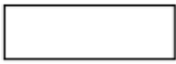



Menurut Brady dan Loonam, *Entity Relationship diagram (ERD)* "merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh Sistem Analis dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem." (Brady & Loonam, 2010)

Edhy Sutanta masih dalam bukunya, menjabarkan Komponen *Entity Relationship Diagram* adalah sebagai berikut :

1. Entitas : merupakan suatu objek yang dapat dibedakan dari lainnya yang dapat diwujudkan dalam basis data. Objek dasar dapat berupa orang, benda, atau hal yang keterangannya perlu disimpan didalam basis data. Simbol dari entiti ini biasanya digambarkan dengan persegi panjang.
2. Atribut : merupakan keterangan-keterangan yang terkait pada sebuah entitas yang perlu disimpan dalam basis data. Atribut berfungsi

sebagai penjas pada sebuah entitas. Atribut digambarkan dengan simbol ellips.

3. Relasi : Relasi merupakan hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Relasi dinyatakan dengan simbol belah ketupat.

Komponen	Keterangan
	Persegi panjang mewakili entitas
	Elips mewakili atribut
	Belah ketupat mewakili relasi
	Garis menghubungkan relasi dan entitas atau relasi dan entitas dengan atribut

Gambar 2. 6 Penjelasan komponen *ERD* beserta simbolnya

UMMN

2.3 Landasan Teori Bersifat Bisnis

2.3.1 Penjualan

Pengertian penjualan secara umum dapat diartikan sebagai sebuah bentuk usaha memindahkan suatu produk berupa barang atau jasa dari produsen kepada konsumen dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan dari barang atau jasa yang diberikan.

Moekijat mengatakan penjualan ialah suatu kegiatan yang ditunjukan untuk mencari pembeli, mempengaruhi dan memberikan petunjuk agar pembeli dapat menyesuaikan kebutuhannya dengan produk yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian mengenai harga yang menguntungkan bagi kedua belah pihak. (Moekijat, 2000)

Drs. Basu Swastha DH. Mengatakan penjualan adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual, untuk mengajak orang lain bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan. (Swasta, 2009)

2.3.2 Pembelian

Menurut Riyanto pembelian merupakan sistem aplikasi siklus pengeluaran yang umum. Sistem aplikasi pembelian mencakup prosedur pemilihan pemasok, permintaan, pembelian, penerimaan, dan pembayaran kepada pemasok. (Riyanto, 2004)

Mulyadi mengatakan pembelian adalah suatu usaha yang dilakukan untuk pengadaan barang yang diperlukan oleh perusahaan. Dengan teori-teori yang telah

didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa pembelian adalah suatu tahapan untuk pengadaan barang atau jasa untuk keperluan konsumsi. (Mulyadi, 2001)

2.3.3 Persediaan Barang (*Inventory*)

Pada setiap perusahaan, baik itu perusahaan dagang ataupun perusahaan manufaktur amatlah penting untuk melakukan persediaan barang (*inventory*). Melakukan persediaan barang bertujuan untuk mengelola persediaan barang dagang yang selalu mengalami perubahan dalam jumlah nilai, dengan melakukan penyediaan barang dagang perusahaan dapat mengantisipasi perubahan harga pada pasar produksi yang dapat berubah sewaktu-waktu dan juga bertujuan untuk memenuhi permintaan dari para konsumen.

Persediaan barang menurut Rangkuti adalah suatu aktiva yang meliputi barang-barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode usaha tertentu, atau persediaan barang-barang yang masih dalam pengerjaan atau proses produksi, ataupun persediaan bahan baku yang menunggu penggunaannya dalam suatu proses produksi. (Rangkuti, 2004)

Sofjan mengatakan persediaan barang ialah suatu aktiva lancar yang meliputi barang-barang yang merupakan milik perusahaan dengan sebuah maksud supaya dijual dalam suatu periode usaha normal ataupun persediaan barang-barang yang masih dalam pekerjaan sebuah proses produksi maupun persediaan bahan baku yang juga menunggu penggunaannya di dalam suatu proses produksi. (Sofjan, 2005)

2.4 Penelitian Sebelumnya

2.4.1 Perancangan Sitem Informasi Berbasis *Website* Subsystem Guru di Sekolah Pesantren Persatuan Islam 99 RANCABANGO

Sistem informasi ini dibuat oleh **Anggiani Septima Riyadi, Eko Retnandi, dan Asep Dedy**. Yang bertujuan untuk merancang sistem informasi berbasis *website* sekolah Pesantren Persatuan Islam 99 Rancabango dan diharapkan memenuhi kebutuhan sebagai media atau sarana penyampaian informasi dalam aktivitas-aktivitas akademik khususnya seperti proses pencarian data guru yang dibutuhkan oleh siswa atau orang tua/ wali sehingga tidak perlu lagi mengantri di tata usaha dan pencarian materi ajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Proses pembuatan sistem informasi berbasis *web* ini menggunakan Bahasa pemrograman *PHP* dengan pendekatan berorientasi objek *Unified Approach (UA)* dari Bahrami (1999). Pendekatan tersebut terdiri dari tahapan-tahapan analisis dan desain sistem. Kegiatan-kegiatan yang dilalui dalam proses tersebut meliputi menganalisis data informasi yang diperlukan, mengidentifikasi aktor apa saja yang berperan dalam sistem informasi yang akan dibuat, sampai menuangkan analisis yang telah diidentifikasi pada sebuah rancangan/*design website*.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan sistem informasi berbasis *website* dapat menjadi sebuah revolusi publikasi dalam membuka jangkauan informasi yang lebih luas lagi untuk menyampaikan berbagai jenis informasi mengenai sekolah tersebut, memberikan kemudahan dalam aktivitas-aktivitas akademik, menghilangkan batasan waktu, jarak dan tempat

sebagai halangan bagi santriwan-santriwati, orang tua ataupun masyarakat yang ingin mencari informasi tentang sekolah yang bersangkutan. (contoh:Guru).

Berdasarkan hasil kajian dan tinjauan teori yang ada, dan hasil analisis kelayakan sistem maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan dibangunnya sistem informasi berbasis *website* di sekolah Pesantren Persatuan Islam 99 Rancabango telah memenuhi kebutuhan sebagai media atau sarana penyampaian informasi. Sistem Informasi berbasis *website* sekolah ini hanya dirancang sampai subsistem Guru saja, dikarenakan keterbatasan waktu. Untuk tahap pengembangan selanjutnya diharapkan bisa dikembangkan sistem *Website* secara keseluruhan.

2.4.2 Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Pempek Nony 168 Palembang

Sistem informasi ini dibuat oleh **Viviliana Siang, Margareta Susanto,** dan **Desy Iba Ricoida.** Yang bertujuan untuk merancang sistem informasi berbasis *website* untuk Pempek Nony 168 Palembang yang diharapkan dapat berfungsi sebagai media yang dapat membantu para pelanggan yang berada diluar kota untuk melakukan transaksi dengan mudah. Serta dapat memberikan informasi baik untuk pihak perusahaan maupun pelanggannya sendiri. Metodologi yang digunakan untuk merancang sistem ini adalah metodologi *Rational Unified Process (RUP)* .Bahasa pemrograman dan *database* yang digunakan pada pembuatan sistem ini adalah *PHP* dan *MySQL*.

Adapun 4 tahapan kerja dari *RUP* adalah sebagai berikut:

1. Fase *Inception* (Permulaan)

Yaitu tahap yang berisi untuk memodelkan proses bisnis apa saja yang dibutuhkan kemudian mendefinisikan kebutuhan sistem yang akan dibuat

2. Fase *Elaboration* (Perluasan / perencanaan)

Tahap ini juga dapat mendeteksi apakah arsitektur sistem yang diinginkan dapat dibuat atau tidak. Mendeteksi resiko yang mungkin terjadi dari arsitektur yang dibuat. Tahap ini lebih pada analisis dan desain sistem serta implementasi sistem yang fokus pada *prototype*

3. Fase *Construction* (Konstruksi)

Tahap yang difokuskan pada pengembangan komponen dan fitur-fitur sistem. Tahap ini lebih pada implementasi dan pengujian sistem yang fokus pada implementasi perangkat lunak pada kode program

4. Fase *Transition* (Transisi)

Tahap yang berisikan *deployment* atau instalasi sistem agar dapat dimengerti oleh *user*. Aktifitas pada tahap ini termasuk pada pelatihan *user*, pemeliharaan dan pengujian sistem apakah sudah memenuhi harapan *user*.

Berdasarkan pembuatan dan perancangan sistem yang dilakukan pada Pempek Nony 168 Palembang. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa *Website* yang dibangun terdiri dari dua sisi yaitu sisi *front end* (pelanggan) terdiri dari fitur

Beranda, Tentang Kami, Produk, *Login*, Cara Pemesanan, Riwayat Pemesanan, Testimoni, Info, dan Akun Anda serta dari sisi *back end* (admin) terdiri dari fitur kelola Pengguna, Kelola Informasi & Testimoni, Kelola Produk, Laporan Data Anggota dan Laporan Penjualan yang berguna bagi perusahaan maupun pelanggan. Kemudian dengan adanya *website* ini, perusahaan dapat memperluas promosi produk, meningkatkan *market* penjualan serta menambah omset penjualan. Perusahaan maupun pelanggan juga dapat lebih mudah dalam melakukan dan memonitor transaksi yang sudah dilakukan. Terakhir dengan adanya *website* ini, perusahaan dapat mengenalkan makanan khas daerah Palembang dan lebih maju dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dibandingkan dengan perusahaan lain yang bergerak dalam bidang yang sama.

U
M
M
N