

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Sistem Informasi

Menurut Kenneth C.Laudon dan Jane P.Laudon, Sistem informasi merupakan kumpulan dari teknologi informasi, operasi bisnis, dan orang yang menggunakan teknologi serta prosedur untuk memperoleh, menyimpan, mengoperasikan, dan mendistribusikan data yang diperlukan untuk mendukung operasi bisnis, pengambilan keputusan, dan tujuan strategis [10]. Perkembangan Sistem Informasi menjadi gaya baru untuk mengkombinasikan pemanfaatan teknologi ke dalam aspek-aspek bisnis, terutama dalam hal penggunaan informasi untuk mencapai perkembangan bisnis yang maksimal dalam perusahaan.

2.1.1.1 Jenis-Jenis Sistem Informasi

I. *Transaction Processing System (TPS)*

Sistem Informasi yang mengumpulkan, menggabungkan, menyimpan, memperoleh, dan memproses data dan catatan yang terkait dengan transaksi bisnis. Di era perkembangan teknologi saat ini, sistem operasi merupakan aspek terpenting dari sistem informasi kontemporer, khususnya dalam sistem pemrosesan transaksi [7].

II. *Decision Support System (DSS)*

Decision Support System (DSS) adalah instrumen perangkat lunak yang dirancang untuk membantu pengambilan keputusan dengan memberikan informasi dan analisis yang akurat. *Decision Support System* meningkatkan hasil terbaik dari keputusan yang rumit [7]. Dengan adanya sistem penilaian keputusan, perusahaan mampu untuk mengantisipasi keputusan yang melibatkan banyak

perencanaan strategis, manajemen operasional, dan evaluasi kinerja [7].

III. *Executive Information System (EIS)*

Executive Information System (EIS) adalah sistem informasi komputer yang membantu manajer dan eksekutif dalam pengambilan keputusan dengan menyediakan informasi yang cepat, tepat, dan akurat [8]. EIS memberi manajer dan eksekutif data dan informasi yang mereka perlukan untuk mengelola perusahaan, seperti keuangan, penjualan, inventaris, atau data klien. Ini sangat penting untuk informasi organisasi dengan cara yang dapat dipahami dan dievaluasi dengan cepat oleh manajer dan eksekutif, memungkinkan mereka membuat keputusan rasional dalam waktu terbatas [8].

IV. *Management Information System (MIS)*

Management Information System (MIS) adalah sistem informasi yang memungkinkan manajemen untuk memproses dan menganalisis data untuk menghasilkan perencanaan strategis [9]. Sistem akan mengumpulkan, memelihara, menyimpan, memproses, dan menyediakan informasi yang relevan dengan aktivitas organisasi atau perusahaan saat ini. Tujuannya adalah untuk membantu manajer dalam meningkatkan keputusan yang lebih efektif sambil juga membantu mereka dalam mengendalikan sumber daya yang tersedia. Sistem informasi manajemen telah berkembang dari tahun ke tahun. Perkembangan ini mencakup implementasinya yang bisa dilakukan di berbagai jenis bisnis, bahkan pertanian [10].

V. *Expert System (ES)*

Expert System adalah sistem yang bertujuan untuk melakukan penyesuaian terhadap basis pengetahuan manusia ke dalam suatu sistem yang biasanya dikuasai oleh para ahli. Artinya *expert system* bertugas untuk meniru pengetahuan dan keterampilan seorang pakar

atau ahli untuk dapat dikerjakan hanya oleh orang biasa. Pada dasarnya, sistem ini dirancang untuk menggantikan seorang ahli [11].

VI. *Communication and Colaboration System*

Communication and Colaboration System (CCIS) adalah sistem yang memungkinkan individu atau kelompok dalam perusahaan terhubung, berbagi informasi, dan berkolaborasi. Sistem ini dapat membantu meningkatkan produktivitas dan efektivitas di tempat kerja dengan memungkinkan kolaborasi tim dan menyediakan akses informasi yang mudah [12].

2.1.2 Penjualan

2.1.2.1 Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan memiliki peran penting bagi perusahaan untuk mendapatkan keuntungan dari menjual produk atau jasa yang dimiliki. Berbagai macam cara diberikan oleh perusahaan untuk memenuhi keinginan klien dalam memenuhi tingkat kepuasan pembelian oleh perusahaan. Jika perusahaan dapat memaksimalkan aktivitas penjualannya, maka perusahaan akan mencapai volume yang menguntungkan, hal ini dapat diartikan bahwa perusahaan mendapatkan laba atau keuntungan dari aktivitas penjualan [13].

2.1.3 Dashboard

Dashboard merupakan sebuah tampilan grafis yang menyajikan data dan informasi dari sistem informasi suatu organisasi dalam bentuk ringkasan atau gambaran keseluruhan. *Dashboard* memungkinkan perusahaan untuk mengakumulasi data dan menyajikannya dalam format kualitas tinggi dengan menggabungkan data dari berbagai sumber. *Dashboard* akan memberikan sejumlah indikator dan metrik utama untuk analisis data, serta kemampuan untuk melihat rangkaian dan grafik secara *real-time*. Eksekutif dalam suatu organisasi dapat menggunakan dasbor untuk meningkatkan pengambilan keputusan strategis dan taktis [14].

2.2 Framework yang digunakan

2.2.1 Unified Modeling Language (UML)

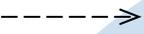
Unified Modeling Language adalah standar pemodelan grafis yang sering digunakan untuk menggambarkan, merancang, dan memetakan memodel sistem perangkat lunak. UML memiliki berbagai jenis *diagram*, seperti diagram interaksi (*interaction diagram*), diagram perilaku (*behaviour diagram*), dan struktur *diagram* (*structure diagram*). UML membantu dalam pengembangan aplikasi, karena di dalamnya terdapat informasi yang berbentuk diagram berisikan detail perancangan sistem, mulai dari pemodelan data, komponen, objek dan lain-lain. Dengan adanya UML, alat ini akan membantu pemahaman developer dalam mengembangkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan mengurangi resiko terjadinya kesalahan dalam perancangan perangkat lunak [15]. Berikut adalah bentuk-bentuk visualisasi diagram UML, di antara lain:

1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan metode pemodelan yang menggambarkan interaksi antara *actor* dan *use case* yang terkandung pada sebuah struktur sistem [16]. Pada *use case* diagram terdapat beberapa atribut yang masing-masing memiliki fungsi, di antara lain:

Tabel 2. 1 *Use Case Diagram*

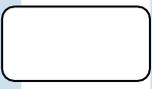
Simbol	Keterangan
	Aktor: Merepresentasikan peran sebagai orang, sistem, atau alat yang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Use Case</i> : Deskripsi yang menjelaskan apa yang dilakukan sebuah <i>use case</i> dan interaksi dengan <i>actor</i> .
	<i>Association</i> : Merepresentasikan relasi atau interaksi antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i> atau antara dua <i>use case</i> .

Simbol	Keterangan
	Generalisasi: Menunjukkan hubungan antara dua <i>use case</i> atau dua <i>actor</i> yang mewarisi fungsi dan perilaku dari <i>use case</i> lain.
	<i>Include</i> : Menunjukkan relasi sebuah <i>use case</i> yang memiliki fungsionalitas dari <i>use case</i> lain untuk menyelesaikan tugasnya.
	<i>Extend</i> : Menunjukkan relasi sebuah <i>use case</i> yang dapat berdiri sendiri tanpa bantuan <i>use case</i> lain.

2. Activity Diagram

Activity diagram merupakan jenis diagram yang menggambarkan aktivitas kerja atau aktivitas sebuah sistem yang berkaitan dengan proses bisnis [16]. Pada *activity diagram* terdapat beberapa atribut yang masing-masing memiliki fungsi, di antara lain:

Tabel 2. 2 *Activity Diagram*

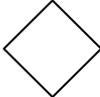
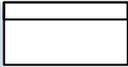
Simbol	Nama	Keterangan
	Status Awal <i>(Initial)</i>	Merepresentasikan titik awal aktivitas dari <i>activity diagram</i> .
	Aktivitas	Bagian dari <i>activity diagram</i> yang merepresentasikan tindakan atau operasi yang dilakukan dalam sebuah proses.
	Percabangan atau <i>Decision</i>	Percabangan menunjukkan adanya kondisi atau pilihan yang dibuat lebih dari satu.
	Penggabungan atau <i>Join</i>	Penggabungan menunjukkan adanya kondisi yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Merepresentasikan titik akhir aktivitas dari <i>activity diagram</i> .

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Swimlane</i>	<i>Swimlane</i> memisahkan proses menjadi beberapa kelompok atau divisi yang terpisah.

3. Class Diagram

Class diagram merupakan pemodelan diagram yang berorientasi pada objek dan digunakan untuk menunjukkan relasi antar kelas dan program dalam sebuah sistem [16]. Pada *class diagram* terdapat beberapa atribut yang mewakili suatu fungsi atau arti, di antara lain:

Tabel 2. 3 *Class Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Generalization</i>	Merupakan relasi antar dua kelas, yaitu <i>subclass</i> yang mewarisi atribut dan sifat dari <i>superclass</i> .
	<i>Nary Association</i>	Merupakan relasi antar dua kelas, yaitu <i>subclass</i> yang mewarisi atribut dan sifat dari <i>superclass</i> .
	<i>Class</i>	Mempresentasikan objek dan perilaku dari atribut dan operasi yang sama.
	<i>Collaboration</i>	Merupakan relasi antara dua atau lebih objek dalam sistem yang berhubungan untuk mencapai tujuan.
	<i>Realization</i>	Merupakan sebuah hubungan antara kelas dan implementasi yang benar dilakukan.
	<i>Dependency</i>	Merupakan hubungan antara dua kelas yang perubahan salah satunya akan mempengaruhi kelas lain.

Simbol	Nama	Keterangan
—	Association	Merupakan hubungan antara dua kelas yang menunjukkan objek dari kelas saling terhubung dengan kelas lain.

2.2.3 IS Success Model DeLone & McLean

DeLone and McLean IS Success Model adalah sebuah kerangka kerja yang dikembangkan oleh DeLone dan McLean pada tahun 1992 dan telah mengalami beberapa pengembangan selanjutnya. Model ini digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan sistem informasi dalam organisasi melalui enam indikator pengukuran kesuksesan sistem informasi, seperti kualitas sistem, kepuasan pengguna, penggunaan sistem, dampak individu, dampak organisasi, dan manfaat bisnis [17], berikut adalah penjelasan masing-masing pengukuran [17]:

1. **Kualitas Sistem Informasi:** Dimensi ini menilai kualitas teknis dan fungsionalitas sistem informasi. Faktor-faktor seperti keandalan, responsif, keamanan, dan kecanggihan teknologi menjadi bagian penting dalam menilai keberhasilan sistem informasi.
2. **Kepuasan Pengguna:** Dimensi ini mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem informasi. Faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna termasuk kemudahan penggunaan, ketersediaan informasi yang diperlukan, dan kepuasan terhadap kinerja sistem.
3. **Penggunaan Sistem:** Dimensi ini mengukur sejauh mana pengguna menggunakan sistem informasi dengan efektif dan konsisten. Faktor-faktor seperti tingkat adopsi, frekuensi penggunaan, dan tingkat penerimaan sistem oleh pengguna menjadi perhatian dalam dimensi ini.
4. **Dampak Individu:** Dimensi ini mengevaluasi dampak yang dirasakan oleh individu pengguna akibat penggunaan sistem informasi. Dampak ini dapat meliputi peningkatan efisiensi kerja, perubahan dalam pengetahuan atau keterampilan, dan perubahan dalam sikap atau perilaku.

5. Dampak Organisasi: Dimensi ini mengukur dampak yang dirasakan oleh organisasi akibat penggunaan sistem informasi. Dampak ini dapat mencakup peningkatan produktivitas, pengurangan biaya, peningkatan kualitas layanan, dan perubahan dalam proses bisnis.
6. Manfaat Bisnis: Dimensi ini mengevaluasi manfaat yang dihasilkan oleh sistem informasi terhadap keseluruhan kinerja bisnis organisasi. Manfaat ini dapat berupa peningkatan pendapatan, pengurangan biaya, keunggulan kompetitif, dan pencapaian tujuan bisnis yang lebih baik.

2.2.3 Leavitt Model

Leavitt Model, juga dikenal sebagai "*Diamond Model*" atau "Model Kinerja Organisasi," adalah kerangka kerja yang dikembangkan oleh Harold J. Leavitt [18]. Model ini menggambarkan empat faktor kunci yang saling terkait dalam mencapai kinerja yang optimal dalam sebuah organisasi. Keempat faktor yang dirujuk dalam *Leavitt Model* adalah penggunaan sistem, teknologi, proses, dan orang. *Leavitt Model* menekankan pentingnya keseimbangan dan interaksi yang baik antara keempat faktor tersebut. Jika ada ketidakseimbangan atau ketidakcocokan antara faktor-faktor tersebut, hal itu dapat menghambat kinerja organisasi. Oleh karena itu, model ini memberikan panduan bagi organisasi untuk menganalisis dan memperbaiki elemen-elemen tersebut agar dapat mencapai kinerja yang lebih baik dan menghadapi tantangan yang ada [18].

2.2.4 Penelitian Kuantitatif

Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat diukur secara numerik dan di analisis menggunakan pendekatan statistik [19]. Penelitian ini melibatkan penggunaan instrumen pengumpulan data seperti kuesioner, tes, pengamatan, atau data sekunder dalam bentuk angka. Penelitian kuantitatif umumnya melibatkan proses pengukuran variabel, dan analisis statistik untuk menguji hipotesis dan menghasilkan temuan yang dapat diukur secara objektif [19].

2.2.5 Black Box Testing

Black box testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang fokus pada pengujian fungsionalitas eksternal dari suatu sistem atau aplikasi tanpa memperhatikan bagaimana proses internal atau struktur kode bekerja [20]. Dalam *black box testing*, pengujian dilakukan dari perspektif pengguna luar atau "kotak hitam" (*black box*) di mana detail internal sistem tidak diketahui atau tidak diakses. Pada *black box testing*, tester berfokus pada *input* yang diberikan ke sistem dan *output* yang dihasilkan oleh sistem. Tujuan utama adalah untuk memvalidasi apakah sistem memberikan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan berdasarkan persyaratan dan spesifikasi yang telah ditentukan [20].

2.2.6 User Acceptance Test (UAT)

User Acceptance Test (UAT) adalah tahap pengujian akhir dalam siklus pengembangan perangkat lunak di mana sistem atau aplikasi diuji oleh pengguna akhir atau pihak yang berkepentingan untuk memastikan bahwa sistem tersebut memenuhi persyaratan bisnis dan siap untuk digunakan dalam lingkungan produksi [21]. Hasil dari UAT dapat berupa laporan kegagalan atau masalah yang ditemukan, serta laporan keberhasilan pengujian dan apakah sistem memenuhi persyaratan pengguna. Jika ditemukan masalah, tim pengembang akan melakukan perbaikan yang diperlukan sebelum sistem dinyatakan siap untuk diluncurkan [21].

2.3 Tools atau Software yang digunakan

2.3.1 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah sebuah editor kode sumber yang sangat populer dan serbaguna yang dikembangkan oleh Microsoft. *Visual Studio Code*, sering disingkat sebagai VS Code, dirancang untuk menjadi ringan, cepat, dan mudah digunakan, serta mendukung berbagai bahasa pemrograman dan teknologi. VS Code menawarkan banyak fitur yang berguna untuk pengembangan perangkat lunak, termasuk pemformatan kode otomatis,

penyelesaian kode yang cerdas, navigasi cepat dalam proyek, dan integrasi dengan sistem pengontrol versi seperti *Git* [22].

2.3.1.1 Laravel

Laravel adalah kerangka kerja (*framework*) aplikasi web berbasis PHP. Laravel menyediakan struktur dan alat yang kuat untuk membangun aplikasi web dengan efisien [23]. Laravel menyediakan banyak komponen dan fitur yang dapat digunakan untuk mempermudah pengembangan, termasuk sistem *routing* yang fleksibel, manajemen panggilan basis data, autentikasi pengguna, sistem *cache* yang efektif, dan penulisan kode yang relatif lebih singkat [23].

2.3.1.3 PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman yang dirancang khusus untuk pengembangan aplikasi web [24]. PHP digunakan secara luas di seluruh dunia dan menjadi salah satu bahasa pemrograman paling populer untuk mengembangkan situs web dinamis dan aplikasi berbasis web. Sebagai bahasa *server-side*, PHP dieksekusi di server web yang dinamis dan menghasilkan konten yang dapat ditampilkan dalam situasi terbaru mengikuti perubahan yang dilakukan [24].

2.3.1.4 XAMPP

XAMPP adalah paket perangkat lunak yang berisi Apache HTTP Server, MySQL, PHP, dan Perl [25]. Singkatan XAMPP sendiri merujuk pada "X" (menunjukkan bahwa XAMPP bersifat lintas platform), Apache, MySQL, PHP, dan Perl. XAMPP dirancang untuk memudahkan pengembangan dan pengujian aplikasi web *local* [25].

2.3.1.5 SmartPLS

SmartPLS adalah sebuah perangkat lunak analisis data yang digunakan dalam penelitian ilmu sosial dan bisnis. Ini adalah perangkat lunak yang populer untuk analisis jalur parsial (*partial least squares*) dalam konteks model persamaan struktural (*structural equation*

modeling). SmartPLS menyediakan antarmuka pengguna yang intuitif dan fitur-fitur yang kuat untuk memodelkan dan menganalisis hubungan antara variabel dalam penelitian [26]. Dalam SmartPLS, pengguna dapat membangun model persamaan struktural dengan menggambarkan hubungan antara variabel laten dan manifestasi dalam bentuk jalur-jalur. Perangkat lunak ini juga mendukung estimasi parameter model, uji signifikansi, pengujian validitas dan reliabilitas, dan analisis *bootstrapping* untuk mengevaluasi kekuatan hubungan dalam model [26].

2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu, juga dikenal sebagai studi literatur atau tinjauan literatur, adalah proses mengumpulkan dan menganalisis studi dan publikasi sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian yang sedang diteliti. Tujuan dari penelitian terdahulu adalah untuk memahami pengetahuan yang sudah ada dalam bidang tersebut, mengidentifikasi kesenjangan penelitian yang masih perlu dijelajahi, dan menggali temuan dan hasil penelitian sebelumnya yang dapat mendukung penelitian baru. Berikut adalah skema penelitian terdahulu pada penelitian ini:

Tabel 2. 4 Tabel Jurnal Terdahulu

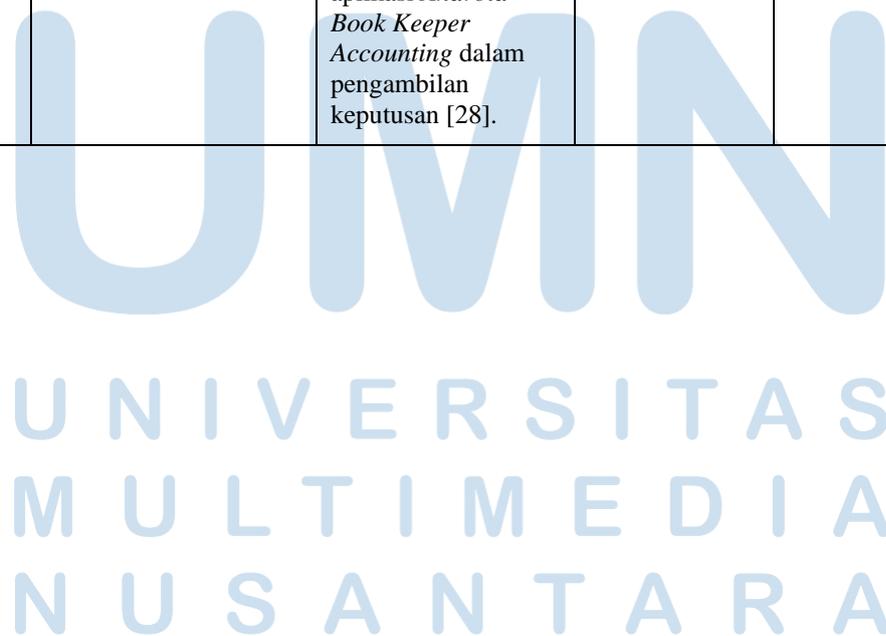
No	Penulis	Hasil	Indikator	Definisi
1	<p>Judul: Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design</p> <p>Penulis: Muhammad Multazam, Irving V Papatungan, Beni Suranto</p> <p>Tahun:2020</p> <p>Jurnal: Universitas Islam Indonesia</p>	<p>Penelitian ini membahas perancangan UI/UX menggunakan pendekatan <i>User Centered Design</i> (UCD) pada Placeplus. Menggunakan tahapan Analisis, Desain, Evaluasi, Implementasi. Hasil penelitian berupa user memberikan kesan baik terhadap Placeplus [27]</p>	<p><i>User Interface</i> (UI)</p>	<p><i>User Interface</i> (UI) adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukan data.</p>

No	Penulis	Hasil	Indikator	Definisi
2	<p>Judul: Rancangan Implementasi Enterprise Resource Planning (ERP) pada Sistem Pengelolaan Sales Order PT Jaya Mandiri Indotech</p> <p>Penulis: Triana Fatmawati, Ridzky Kramanandita, Rabiathul Miza.</p> <p>Tahun: 2022</p> <p>Jurnal: Jurnal Teknologi dan Manajemen, Vol.20, No. 1(2022) pp. 33-34.</p>	<p>Penelitian ini membahas mengenai integrasi proses bisnis pengelolaan <i>order customer</i> pada PT Jaya Mandiri Indotech, menggunakan model pengembangan sistem <i>incremental</i>. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan sistem ERP yang memberikan dukungan pada sistem pengelolaan <i>sales order</i> [5].</p>	Sistem Informasi	<p>Dengan sistem informasi, kegiatan pemantauan dan evaluasi juga dapat dilakukan dengan lebih mudah dan akan meningkatkan produktivitas serta dapat mengurangi biaya</p>

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

No	Penulis	Hasil	Indikator	Definisi
3	<p>Judul: Pengaruh <i>Transaction Processing System</i> Aplikasi <i>Android Book Keeper Accounting</i> Terhadap <i>Decision Support System</i> pada UMKM di Kota Pontianak</p> <p>Penulis: Mochammad Ridwan Ristyawan.</p> <p>Tahun: 2018</p> <p>Jurnal: Jurnal Akuntansi Keuangan dan Bisnis Vol. 11 No.2, November 2018, 47-56.</p>	<p>Penelitian ini membahas mengenai pengaruh <i>Transaction Procesing System</i> (TPS) terhadap <i>Decision Processing System</i> (DSS) pada pengguna aplikasi <i>Android Book Keeper Accounting</i> yaitu pemilik UMKM di Kota Pontianak. Penelitian menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan sampel 100 responden mewakili tiap-tiap kecamatan di Kota Pontianak. Hasil analisis menemukan <i>variabel inline processing</i> merupakan variabel dominan sehingga menjadi perhatian pemilik UMKM untuk menggunakan aplikasi <i>Android Book Keeper Accounting</i> dalam pengambilan keputusan [28].</p>	<i>Transaction Processing System</i>	<p>TPS mencatat dan memproses data hasil dari transaksi bisnis, seperti penjualan, pembelian, dan perubahan persediaan (inventori) dan TPS juga menghasilkan berbagai informasi produk untuk penggunaan internal maupun eksternal.</p>



No	Penulis	Hasil	Indikator	Definisi
4	<p>Judul: Analisis Pengaruh Digital Marketing Terhadap Repeat Purchase dengan Customer dan Customer Experience sebagai Variabel Interviewing pada Layanan Pesan Antar Makanan Go-Food di Surabaya</p> <p>Penulis: Annabelle Victoria Santoso.</p> <p>Tahun: 2020</p> <p>Jurnal: Jurnal Strategi Pemasaran, Vol. 7, Issue 1, pp. 1-12.</p>	<p>Penelitian ini menganalisis pengaruh dari digital marketing terhadap <i>repeat purchase</i> dengan <i>customer engagement</i> dan <i>customer experience</i> sebagai variabel <i>intervening</i> pada layanan GoFood. Teknik analisa yang digunakan adalah teknik kuantitatif dengan metode <i>path analysis</i>. Penelitian menemukan <i>Customer Engagement</i> dan <i>Customer Experience</i> mendorong terjadinya <i>Repeat Purchase</i> pada layanan GoFood [29].</p>	Tampilan Personalisasi	Tampilan Personalisasi memungkinkan penyesuaian informasi sesuai kebutuhan dan preferensi pengguna dengan melakukan proses pengumpulan data dan pencocokan profil.
5	<p>Judul: Perancangan Sistem Informasi Dashboard Penjualan dan Sales Report</p> <p>Penulis: Herly Nurrahmi, Andri Susanto.</p> <p>Tahun: 2018</p> <p>Jurnal: <i>Sainstech: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Sains dan Teknologi</i>, Vol. 28, Issue. 2, pp. 33-38.</p>	<p>Penelitian ini dilakukan untuk merancang sebuah sistem informasi <i>Dashboard</i> yang dapat membantu penyediaan laporan penjualan barang jadi secara <i>up to date</i> pada PT.XYZ. Metode perancangan sistem yang digunakan adalah OOAD (<i>Object Oriented Analysis Diagrams</i>) dan dikembangkan dengan UML (<i>Unified Modelling Language</i>) sebagai modeling tools [30].</p>	Dashboard Penjualan	<i>Dashboard</i> Penjualan adalah alat khusus yang digunakan eksekutif untuk membantu mencatat transaksi dan memantau laporan penjualan.

No	Penulis	Hasil	Indikator	Definisi
6	<p>Judul: Perancangan Sistem Reservasi dan Promosi Hotel Berbasis <i>Website</i></p> <p>Penulis: Vivi Sahfitri.</p> <p>Tahun: 2019</p> <p>Jurnal: Jurnal Informatika, Vol. 20, No. 1</p>	<p>Penelitian ini dilakukan untuk merancang sistem reservasi dan promosi pada usaha perhotelan yang berbasis web. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode <i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i> serta perancangan sistem menggunakan <i>Unified Modelling Language (UML)</i>. Penelitian ini menghasilkan sebuah <i>prototype</i> sistem reservasi dan promosi usaha perhotelan berbasis <i>website</i> [31].</p>	Website	Perusahaan membutuhkan sistem informasi penjualan berbasis <i>website</i> yang dapat diakses oleh konsumen kapan dan dimana saja sehingga dapat memperluas area pemasarannya.
7	<p>Judul: <i>Mysql Database Processing Information System Using The System Development Life Cycle (SDLC) Method at Quality Guarantee Agency Working Unit at National University</i></p> <p>Penulis: Faqihuddin, A., Wahyuddin, I., & Nathasia, N. D.</p> <p>Tahun: 2020</p> <p>Jurnal: Jurnal Mantik, Vol. 4, No. 1, pp. 392-398.</p>	<p>Penelitian ini dilakukan untuk merancang sistem database untuk <i>The National University Quality Assurance Agency (BPM)</i>. Penelitian menggunakan tahapan <i>Database System Development Life Cycle</i> [32].</p>	Database Management System (DBMS)	<i>Database Management System (DBMS)</i> dapat membantu mengelola data pada sistem informasi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

No	Penulis	Hasil	Indikator	Definisi
8	<p>Judul: Visualisasi Data pada <i>Data Mining</i> Menggunakan Metode Klasifikasi <i>Naïve Bayes</i></p> <p>Penulis: Windi Irmayani.</p> <p>Tahun: 2021</p> <p>Jurnal: Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol. 9, No. 1, pp. 68-72.</p>	<p>Penelitian ini membahas visualisasi data dari <i>data mining</i> kebun binatang untuk memprediksi klasifikasi hewan yang ada. Menggunakan metode klasifikasi <i>Naïve Bayes</i>. Hasilnya berupa grafik garis pada <i>Receiver Operating Characteristics Analysis</i> [33].</p>	<i>Data Visualization</i>	<p>Visualisasi data merupakan penyajian data yang menarik dan mudah untuk dipahami menggunakan grafik.</p>
9	<p>Judul: Pengembangan Media <i>Website E-Learningi</i> Berbasis Model <i>Responsive Web Design</i> untuk Siswa SMA</p> <p>Penulis: Raden Dimas Yusuf Septian Putra, Susilansih, Zainul Abidin.</p> <p>Tahun: 2020</p> <p>Jurnal: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, Vol. 3, No. 3, pp. 292-302.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan menghasilkan media <i>website e-learning</i> berbasis model <i>responsive web design</i> untuk siswa kelas X IPS di SMAN 4 Pasuruan. Media ini dikembangkan menggunakan model <i>web based instructional design</i> milik Davidson-Shiver, Rasmussen & Lowenthal [34].</p>	<i>Responsive Orientation</i>	<p>Responsif merupakan <i>adaptive web design</i> yang mengacu pada kemampuannya beradaptasi dengan tampilan perangkat yang berbeda</p>
10	<p>Judul: Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kinerja Informasi Akuntansi di Bank Umum Kota Surakarta</p> <p>Penulis: Dito Aditia Darma Nasution, S.E., M.Si, Tiara Agustina, S.E.</p> <p>Tahun: 2019</p> <p>Jurnal: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol. 2, No. 1, pp. 119-130.</p>	<p>Penelitian ini membahas mengenai pengaruh antara keterlibatan pengguna sistem informasi akuntansi, pelatihan dan pendidikan pengguna sistem informasi akuntansi, kemampuan pengguna sistem informasi akuntansi, dukungan <i>top management</i>, dan</p>	Kualitas Kinerja (<i>Performance</i>)	<p>Kualitas kinerja menjadi tingkat keberhasilan seseorang dalam melakukan pekerjaan sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan kepadanya.</p>
11			Pelatihan Keahlian	

No	Penulis	Hasil	Indikator	Definisi
		formalisasi pengembangan sistem informasi akuntansi terhadap kinerja sistem informasi akuntansi di bank umum kota Surakarta. Metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan analisis data menggunakan regresi linier berganda. Penelitian menemukan bahwa pelatihan dan pendidikan pengguna sistem informasi akuntansi, kemampuan pengguna sistem informasi akuntansi, dukungan <i>top management</i> memiliki pengaruh terhadap kinerja sistem informasi akuntansi [9].		Pelatihan dapat berupa bimbingan teknis, sosialisasi dan lain sebagainya yang dilakukan oleh organisasi yang ada di internal organisasi maupun eksternal organisasi untuk peningkatan keahlian para pegawainya dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.
12			Pemberian Motivasi	Motivasi adalah kesediaan untuk mengeluarkan tingkat upaya yang tinggi untuk tujuan organisasi, yang dikondisikan oleh kemampuan upaya itu dalam memenuhi beberapa kebutuhan individual.
13	Judul: <i>The Development of Android-based Control System for Reinforcing the Electronic Control Subject</i> Penulis: D. Hariyanto, I. Mustaqim, and R. F. Maruanaya. Tahun: 2021 Jurnal: <i>Journal of Physics: Conference Series</i> , Vol. 1737, Issue. 1	Penelitian bertujuan untuk mengembangkan sistem kontrol <i>Android-based</i> untuk mendorong kompetensi mahasiswa khususnya di <i>Electronic Control subject</i> . Metode yang digunakan adalah <i>linear</i>	<i>System Analyst</i>	<i>System analyst</i> dapat mengidentifikasi tujuan aplikasi dan melakukan identifikasi kebutuhan informasi untuk mencapai tujuan bisnis.

No	Penulis	Hasil	Indikator	Definisi
		<i>sequential model</i> [35].		
14	<p>Judul: Aplikasi <i>Mobile Chat Messenger</i> Berbasis <i>Android</i></p> <p>Penulis: F. Hariyanto, A. D. Rachmanto, N. Ramsari, and Iswanto.</p> <p>Tahun: 2021</p> <p>Jurnal: Jurnal Universitas Subang, Vol. 8, No. 2, pp. 80-94.</p>	<p>Penelitian ini dilakukan untuk merancang aplikasi yang dapat memberikan informasi seputar Universitas Nurtanio Bandung mengenai kegiatan Akademik maupun NonAkademik dengan lebih efisien menggunakan <i>Chat Messenger</i> atau <i>Instant Messenger</i> dengan fitur tambahan berupa Timeline. Perangkat yang digunakan untuk membuat aplikasi Android Studio, Firebase, dan Adobe Photoshop CS6 [36]</p>	<i>Brainware</i>	Orang yang terlibat dalam tim proyek dapat mendukung keberhasilan implementasi sistem informasi bagi perusahaan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

No	Penulis	Hasil	Indikator	Definisi
15	<p>Judul: Analisis Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi dan <i>Perceived Usefulness</i> terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Care dalam Upaya Peningkatan Kinerja Karyawan</p> <p>Penulis: Bernadeta Asri Rejeki Tulodo, Achmad Solichin.</p> <p>Tahun: 2019</p> <p>Jurnal: Jurnal Riset Manajemen, Vol. 10, Issue. 1, pp. 25-43.</p>	<p>Penelitian dilakukan untuk mengukur nilai kepuasan pengguna dalam variabel Kualitas Sistem, terhadap Kepuasan Pengguna sistem aplikasi CARE dan dampaknya terhadap kinerja karyawan Menggunakan model kesuksesan sistem informasi <i>DeLone dan McLean</i> yang dikombinasikan dengan model kesuksesan sistem informasi <i>Seddon</i>. Menggunakan metode kuesioner dengan metode <i>Convenience Sampling</i>. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan metode SEM yang dioperasikan melalui software SmartPLS [37].</p>	Kepuasan Pengguna	<p>Kepuasan pengguna adalah ukuran sejauh mana pengguna merasa puas dengan produk, layanan, atau pengalaman yang diberikan oleh suatu perusahaan atau organisasi.</p>
16	<p>Judul: Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)</p> <p>Penulis: I Nyoman Tri Anindia Putra, Ketut Sepdyana Kartini, Putu Wirayudi Aditama, Sylvert Prian Tahalea.</p> <p>Tahun: 2021</p> <p>Jurnal: International Journal of Natural Science and Engineering, Vol. 5, No. 1, pp. 25-29.</p>	<p>Penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki sistem untuk meningkatkan kepuasan user terhadap sistem informasi. Penelitian adalah jenis penelitian deskriptif dengan metode pengumpulan data <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) dan teknik sampling jenuh [8].</p>	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	<p><i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) untuk mengetahui kualitas sistem atau respon user terhadap sistem UI yang dikembangkan.</p>

No	Penulis	Hasil	Indikator	Definisi
17	<p>Judul: Analisa <i>Business Process Engineering</i> dalam Pengembangan Sistem Distribusi Produk Lensa Mata PT. Galeri Mata Indonesia Berbasis <i>Mobile Application</i></p> <p>Penulis: Riri Fajriah, Syukri Nazar.</p> <p>Tahun: 2020</p> <p>Jurnal: <i>Journal of Computer Engineering System and Science</i>, Vol. 5, No. 1.</p>	<p>Penelitian ini membahas mengenai tinjauan evaluasi bisnis proses pada PT Galeri Mata Indonesia. Metode analisa yang digunakan adalah <i>value chain</i> dan <i>critical success factor</i> (CSF). Hasil penelitian berupa <i>mobile application</i> yang membantu distribusi lensa mata kepada pelanggan dapat mencapai <i>service level agreement</i> (SLA) yang baik, memuaskan serta meningkatkan keuntungan perusahaan [38] .</p>	<p><i>Business Process Re-Engineering</i> (BPR)</p>	<p><i>Business Process Reengineering</i> merupakan sebuah Pendekatan BPR bertujuan untuk memperbaiki perusahaan secara signifikan melalui perbaikanyang mencakup seluruh aspek produksi, kualitas produk, jumlah dan layanan terbaik</p>
18	<p>Judul: Pengembangan Sistem Informasi <i>Monitoring</i> dan Evaluasi Hasil Kegiatan Pengawas Berbasis <i>Website</i></p> <p>Penulis: Aulia Fitri Rahmawati, Herman Tolle, Retno Indah Rokhmawati.</p> <p>Tahun: 2019</p> <p>Jurnal: Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Vol. 3, No. 3, pp. 2452-2458.</p>	<p>Penelitian ini membahas pengembangan sebuah Sistem Informasi <i>Monitoring</i> dan Evaluasi Hasil Kegiatan Pengawas untuk membantu dan mempermudah proses <i>monitoring</i> dan Evaluasi pada Dinas Pendidikan Kota Malang. Penelitian menemukan hasil kebutuhan sistem 17 fitur [39].</p>	<p><i>Monitoring</i></p>	<p><i>Monitoring</i> adalah proses pemantauan terus menerus terhadap suatu sistem atau proses untuk mengidentifikasi masalah atau potensi masalah dan memastikan bahwa sistem atau proses tersebut berfungsi dengan baik.</p>

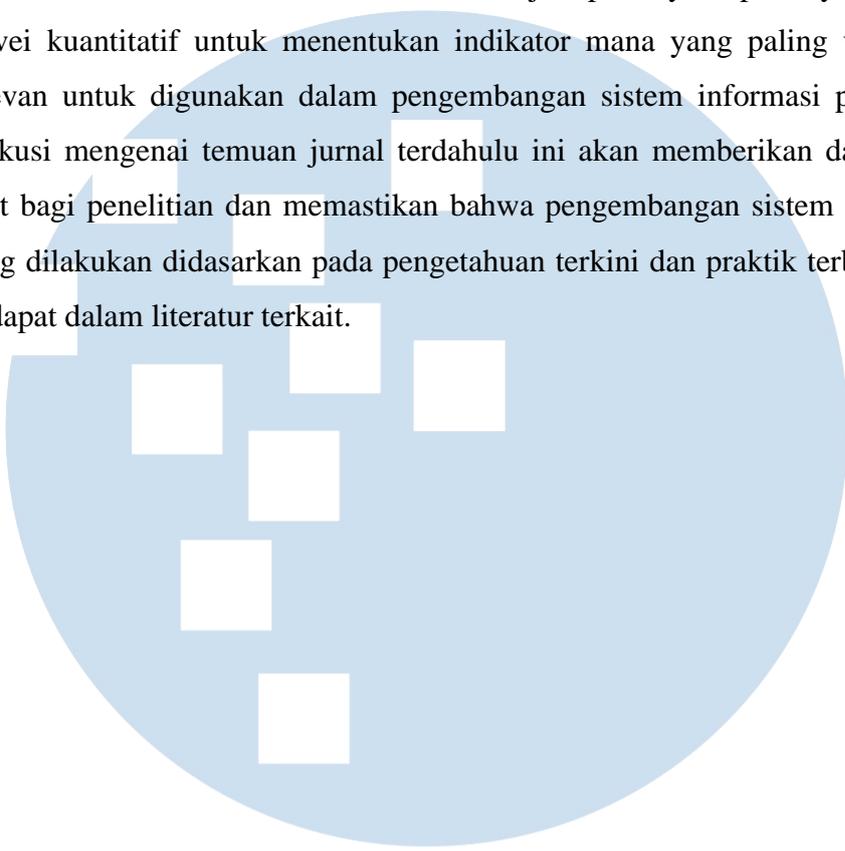
No	Penulis	Hasil	Indikator	Definisi
19	<p>Judul: Pengujian <i>Black Box</i> Berbasis <i>Equivalence Partitions</i> pada Aplikasi Seleksi Promosi Kenaikan Jabatan</p> <p>Penulis: Adi Krismadi, Ana Firsca Lestari, Anisah Pitriyah, I Wayan Putra Ardhie Mardangga, Muji Astuti, Aries Saifudin.</p> <p>Tahun: 2019</p> <p>Jurnal: Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi, Vol. 2, No. 4, pp. 155-161.</p>	<p>Penelitian ini dilakukan untuk menguji kualitas aplikasi dengan metode <i>Black Box</i> berbasis <i>Equivalence Partition</i>. Hasil digunakan untuk menjamin kualitas aplikasi Seleksi Promosi Kenaikan Jabatan bebas dari kesalahan dengan menemukan adanya kesalahan yang tidak disengaja pada aplikasi Seleksi Promosi Kenaikan Jabatan [40] .</p>	<i>Black Box Testing</i>	<p><i>Black Box Testing</i> merupakan salah satu metode pengujian perangkat lunak yang membantu memastikan kelayakan fungsionalitas sistem informasi.</p>
20	<p>Judul: Pengaruh Sistem Informasi Pemasaran, Kualitas Pelayanan, dan Loyalitas Terhadap Keunggulan Bersaing Jatim Park Group</p> <p>Penulis: Syarif Hidayatullah, Ryan Gerry Patalo, Achmad Firdianjah, Abdul Waris.</p> <p>Tahun: 2019</p> <p>Jurnal: Jurnal Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh sistem informasi pemasaran, kualitas layanan dan loyalitas terhadap Keunggulan Bersaing pada Jatim Park Group Kota Batu yang bergerak dalam usaha wisata.. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh langsung dan tidak langsung, system informasi pemasaran tidak memiliki pengaruh langsung terhadap keunggulan bersaing, namun system informasi pemasaran memiliki pengaruh terhadap keunggulan bersaing melalui loyalitas pelanggan. Selanjutnya Kualitas pelayanan</p>	Kualitas Pelayanan	<p>Kualitas pelayanan berpengaruh secara langsung terhadap keunggulan bersaing, namun kualitas pelayanan tidak memiliki pengaruh terhadap keunggulan bersaing jika melalui loyalitas pelanggan.</p>

No	Penulis	Hasil	Indikator	Definisi
		berpengaruh secara langsung terhadap keunggulan bersaing namun kualitas pelayanan tidak memiliki pengaruh terhadap Keunggulan Bersaing jika melalui loyalitas pelanggan. Dari hasil tersebut juga diketahui bahwa loyalitas pelanggan berpengaruh terhadap keunggulan bersaing [1].		

Pada tabel 2.4 terdapat kumpulan penelitian terdahulu yang akan menjadi acuan digunakan dalam mengidentifikasi indikator faktor kritis dalam penelitian ini. Tabel tersebut merangkum penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan fokus penelitian dan memberikan informasi tentang variabel-variabel yang telah diidentifikasi sebagai faktor kritis dalam konteks yang serupa. Penelitian ini melibatkan analisis sebanyak 20 penelitian terdahulu yang berfokus pada konsep-konsep yang berbeda-beda. Dalam upaya mencapai keberagaman konsep yang luas dan komprehensif, penelitian-penelitian dipilih sebagai indikator yang relevan untuk rancang bangun yang ingin dilakukan. Dengan menggunakan pendekatan pengolahan data menggunakan SmartPLS, analisis ini bertujuan untuk memperoleh hasil yang valid dan menggambarkan hubungan antara variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian. Melalui pendekatan ini, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena yang diteliti dan menghasilkan kontribusi signifikan terhadap pemahaman di pengembangan ini.

Dari analisis yang sudah diidentifikasi, sebanyak 20 indikator memiliki potensi untuk menjadi dasar perancangan sistem informasi penjualan dalam penelitian ini. Indikator-indikator tersebut meliputi berbagai aspek dimensi teknologi, proses, dan sumber daya manusia. Dalam langkah selanjutnya,

indikator-indikator tersebut akan diolah menjadi pertanyaan-pertanyaan dalam survei kuantitatif untuk menentukan indikator mana yang paling valid dan relevan untuk digunakan dalam pengembangan sistem informasi penjualan. Diskusi mengenai temuan jurnal terdahulu ini akan memberikan dasar yang kuat bagi penelitian dan memastikan bahwa pengembangan sistem informasi yang dilakukan didasarkan pada pengetahuan terkini dan praktik terbaik yang terdapat dalam literatur terkait.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA