

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan yang berkaitan dengan penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

No.	Peneliti	Judul	Hasil
1	Mustakim et al., (2022)	Rancang Bangun Aplikasi Stok Data Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype (Studi Kasus Rani Cell)	Pada penelitian ini menggunakan <i>Software Development Lice</i> (SDLC) dengan metode <i>Prototype</i> . Dibuatnya sistem aplikasi berbasis website ini dapat mengefektifkan dalam proses pencatatan maupun pengelolaan stok data barang. Pengujian sistem aplikasi stok data barang menggunakan <i>Black-Box Testing</i> , <i>Black-Box Testing</i> ialah pengujian dimana mutu perangkat lunak berfokus pada fungsional perangkat lunak atau <i>software</i> . Tujuan dari pengujian <i>Black-Box Testing</i> merupakan untuk menemukan fungsi sistem yang tidak benar, kesalahan pada <i>User interface</i> , dan kesalahan pada struktur data.
2	Trisakti & Pratama (2020)	Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada CV.Jawi	Pada penelitian ini bertujuan untuk membuat perancangan aplikasi penjualan berbasis web agar masyarakat luas dapat dengan mudah memperoleh informasi tentang penjualan produk. Metode yang digunakan untuk perancangan aplikasi ini menggunakan model <i>waterfall</i> dengan pendekatan sistem berorientasi objek yang dimodelkan menggunakan UML (<i>Unified Modelling Language</i>). Hasil akhir dari perancangan aplikasi adalah perancangan sistem yang dapat memberikan kemudahan konsumen untuk mendapatkan informasi semua

			produk yang dijual sehingga menjadi efisien bagi perusahaan dan konsumen.
3	Fabien Kirsan (2022)	& Pengembangan Sistem Informasi Penjualan & Inventaris Toko (SIANTO) Berbasis Website	Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah toko untuk mengetahui barang apa saja yang telah terjual dan tercatat secara otomatis tanpa perlu menghitung barang secara manual. Sistem informasi ini dirancang dengan menggunakan metodologi Structural Analysis and Design (SAD). Aplikasi ini mampu untuk menghitung secara otomatis keuntungan dari pihak toko/penjual berdasarkan riwayat transaksi.
4	Sari et al. (2022)	Perancangan Sistem Aplikasi Penjualan dan Layanan Jasa Laundry Sepatu Berbasis Website	Perancangan dan penelitian ini menggunakan metode prototyping dan menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP serta menggunakan MySQL sebagai database. Dengan adanya perancangan sistem informasi penjualan diharapkan akan memudahkan ShoesLab dalam melakukan proses penjualan
5	Liliana et al. (2021)	Aplikasi E-Commerce Kaset Online Berbasis Website	Aplikasi ini dapat memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi pembelian kaset ready stock maupun pre-order tanpa harus mendatangi toko secara langsung, menyajikan laporan secara cepat, tepat dan akurat, yang meminimalisir kesalahan pelaporan secara manual, dan menyimpan setiap data-data transaksi yang pernah dilakukan. Metode yang digunakan adalah <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i> dengan model <i>waterfall</i> yang terdiri dari <i>Requirement Analysis, Design, Coding, Testing</i> dan <i>Implementation</i> .
6	Dzakiyyah et al. (2021)	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan PT Asyimar Putra Mandiri	Analisis dan perancangan sistem informasi berbasis website ini dirancang menggunakan metodologi Data Oriented Methodologies dan metode analisis dan perancangan sistem informasi secara terstruktur yang ditinjau berdasarkan Data Flow Diagram (DFD), Rancangan Dokumen

	<p>7 Irawan et al. (2022)</p> <p>Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Menggunakan Metode RAD Pada UMKM Utama Sport</p>	<p>Sistem, Rancangan <i>Database</i> yang terdiri dari <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) dan Rancangan Tabel, dan Rancangan <i>Desain Mock-up Website</i>. Tujuan dirancangnya sistem informasi berbasis website ini yaitu untuk memberikan kemudahan bagi PT Asyimar Putra Mandiri dalam memaksimalkan dan mempermudah kegiatan bisnis, dapat mengintegrasikan keseluruhan proses bisnis, mengurangi biaya operasional, dan memaksimalkan keuntungan.</p> <p>Hasil dari penelitian ini berupa suatu sistem informasi persediaan barang berbasis website yang berguna bagi UMKM Utama Sport dalam efisiensi dan akurasi untuk monitoring ketersediaan barang hingga keluar masuknya barang sehingga dapat meningkatkan efisiensi untuk karyawan UMKM Utama Sport. informasi yang diterima dapat lebih akurat dan detail sehingga dapat mempermudah dalam pengembangan aplikasi sistem persediaan barang dalam efisiensi dan akurasi untuk monitoring ketersediaan barang hingga keluar masuknya barang lebih akurat dan detail sehingga dapat mempermudah dalam pengembangan aplikasi sistem persediaan barang sehingga dapat meningkatkan efisiensi untuk karyawan UMKM Utama Sport.</p>
--	--	--

Tabel 2.1 merupakan beberapa penelitian terdahulu yang menyangkut tentang pembuatan aplikasi penjualan berbasis website. penelitian-penelitian tersebut menjadi rujukan terhadap penelitian yang dilakukan. Berdasarkan uraian dari penelitian sebelumnya maka dilakukan penelitian ini yang memiliki beberapa perbedaan diantaranya penelitian yang dilakukan menggunakan studi kasus pada toko ghandi *shoes*. Toko ghandi *shoes* sebelumnya belum pernah dilakukan pembuatan sistem informasi penjualan untuk penentuan *restock* barang.

B. Landasan Teori

1. Sepatu

Sepatu merupakan salah satu alat penting yang menjadi penunjang kehidupan manusia. Sepatu berfungsi sebagai alat pelindung kaki atau alas kaki (*footwear*) dari cedera kaki, akibat terbentur atau menginjak benda keras maupun tajam. Sepatu biasanya terdiri dari sol, hak, kap, tali dan lidah. Ada banyak jenis sepatu yang dikelompokkan berdasarkan merek, misalnya Adidas, Ventela, Patrobas, Vans, Nike, Warrior, Converse, dan lain sebagainya. Di area perkotaan sepatu merupakan kebutuhan primer karena hampir setiap saat orang-orang dikota menggunakan sepatu dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan sepatu sudah menjadi gaya hidup masyarakat terutama orang-orang yang tinggal diperkotaan karena untuk berpergian, olahraga, pergi nonton bioskop atau hanya sekedar jalan-jalan sore masyarakat perkotaan menggunakan sepatu (Lesmono, 2018).

2. Toko sepatu

Toko sepatu adalah tempat di mana dapat menemukan berbagai macam sepatu, termasuk sandal, sepatu kets, sepatu hak tinggi, dan sepatu atletik. Meski disebut toko sepatu, ini bukan sekedar menjual sepatu. Desawa ini ada banyak jenis-jenis sepatu di toko sepatu, orang-orang menjadikan sepatu sebagai bagian dari fashion. Tidak hanya berguna sebagai sepatu. Inilah mengapa bisnis toko sepatu terus berkembang. Toko sepatu mungkin dulunya hanya ada di kota-kota besar, namun saat ini mudah ditemukan dimana-mana. Anda kini memiliki toko sepatu online yang dapat Anda akses dengan mudah setiap saat. Kemudahan membeli sepatu dan beragamnya pilihan sepatu menyebabkan munculnya kolektor sepatu yang memiliki puluhan bahkan ratusan sepatu (Hakim & Utari, 2020).

Toko sepatu merupakan peluang bisnis yang menjanjikan, pasalnya peminat sepatu tidak hanya dikalangan muda saja, tetapi semua kalangan mulai dari anak kecil sampai orang dewasa bahkan lansia. Toko sepatu Ghandi *shoes* merupakan salah satu toko sepatu yang berjualan secara

daring atau *online* pada media sosial Instagram. Toko sepatu Ghandi *shoes* mulai buka pada tahun 2020. Ghandi *shoes* hadir dengan tampilan menarik untuk menarik pembeli. Pada era modern saat ini, dalam meningkatkan penjualan banyak inovasi yang dilakukan seperti pada toko Ghandi *shoes* yang menerapkan penjualan secara *online*. Toko Ghandi *shoes* tersedia pada *platform* Shopee dan Instagram yang menjual sepatu dengan merek lokal seperti Ventela, Patrobas Dan Warrior.

3. Website

Website adalah *kumpulan* halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi tertulis, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, atau campuran dari semuanya, baik statis maupun dinamis, yang merupakan rangkaian bangunan yang saling berhubungan, yang masing-masing dihubungkan dalam suatu jaringan - jaringan halaman. Hubungan antara dua halaman web dikenal sebagai hyperlink, dan teks yang berfungsi sebagai media penghubung dikenal sebagai hypertext (Mangasi & Ziveria, 2022).

4. Sistem Informasi

Sistem dapat *diartikan* sebagai perangkat elemen atau pengolahan berbentuk kegiatan maupun prosedur mencari tujuan yang sama dalam menjalankan data dengan waktu yang ditentukan sehingga menghasilkan sebuah informasi ataupun barang. Sedangkan informasi merupakan hasil pengolahan data dengan cara tertentu sehingga lebih berarti dan berguna bagi penerimanya. Informasi juga dapat diartikan sebagai pengolahan data yang diinterpretasikan maupun diklasifikasi yang dipakai dalam proses untuk mengambil keputusan (Dzakiyyah et al., 2021).

Sistem informasi merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi. Dalam *konsep* dasar sistem informasi terdapat empat buah konsep dasar yaitu : (1) input, melibatkan pengumpulan data mentah dari organisasi atau dari lingkungan eksternal untuk pengolahan dalam suatu

sistem informasi, (2) proses, melibatkan proses konversi input mentah ke bentuk yang lebih bermakna, (3) output, mentransfer proses informasi kepada orang lain yang akan menggunakannya atau kepada aktivitas yang akan digunakan, (4) feedback, output yang dikembalikan ke anggota organisasi yang sesuai untuk kemudian membantu mengevaluasi atau mengoreksi tahapan input (Dzakiyyah et al., 2021).

5. RAD (*Rapid Application Development*)

RAD adalah model proses perangkat lunak yang menekankan siklus hidup pengembangan yang singkat. RAD merupakan versi adaptif dari model *waterfall* yang menggunakan metode konstruksi komponen. Tahapan RAD terdiri dari 3 tahapan yang terstruktur dan saling bergantung pada setiap tahapannya, yaitu: 1) Perencanaan Kebutuhan. 2) Bengkel Desain. 3) Implementasi. Metode Pengembangan Perangkat Lunak Rapid Application Development (RAD) merupakan model proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat inkremental, terutama untuk waktu pemrosesan yang singkat (Irawan et al., 2022).

6. PHP (*Programming Hypertext Preprocessor*)

Menurut Rohi Abdullah (2015:3) PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan *server-side programming*, yaitu bahasa pemrograman yang diproses di sisi server. Fungsi utama PHP dalam membangun *website* adalah untuk melakukan pengolahan data pada *database*. Data *website* akan dimasukkan ke *database*, diedit, dihapus, dan ditampilkan pada *website* yang diatur oleh PHP. PHP berasal dari kata *Hypertext Preprocessor*, yaitu bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML (Mustakim et al., 2022).

7. MySQL

MySQL merupakan sebuah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang bersifat *open source*. Perangkat lunak *database*

pada umumnya disandingkan dengan bahasa pemrograman *server web* seperti PHP atau JSP. MySQL (*My Structured Query Language*) adalah sebuah program pembuat dan pengelola *database* atau yang sering disebut dengan DBMS (*Database Management System*), sifat DBMS ini ialah *open source*. Selain itu MySQL juga merupakan program pengakses *database* yang bersifat jaringan, sehingga bisa digunakan untuk aplikasi *Multi User* (Munazilin & Susanto, 2022).

8. *Database Management System (DBMS)*

Database Management System atau disingkat DBMS adalah perangkat lunak (*software*) yang berfungsi untuk mengelola *database*. Mulai dari mengelola *database* sampai dengan proses yang berlaku dalam *database* tersebut, baik berupa entry, edit, hapus, query terhadap data, membuat laporan dan lain sebagainya secara efektif dan efisien (Mangasi & Ziveria, 2022).

9. *UML (Unified Modeling Language)*

UML (*Unified Modeling Language*) adalah spesifikasi bahasa standar untuk dokumentasi, spesifikasi, dan konstruksi perangkat lunak. UML adalah metode untuk merancang sistem berorientasi objek dan alat untuk pengembangan sistem (Mangasi & Ziveria, 2022).