

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Tinjauan dimulai dengan memberikan Gambaran menyeluruh tentang penelitian – penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan sistem informasi penjualan yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Penelitian – penelitian terdahulu tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Penulis, Tahun	Metode yang digunakan	Tujuan
1	Aplikasi <i>Virtual tour</i> Manasik Haji Pada Asrama Haji Menggunakan Metode MDLC Berbasis Android. Resolusi: Rekayasa Teknik Informatika Dan Informasi,	Hidayat, M. A., Ikhwan, A., & Alda, M. (2023).	Metode MDLC Multimedia Developmen life cycle	Mengetahui Aplikasi <i>Virtual tour</i> Manasik Haji Pada Asrama Haji Menggunakan Metode MDLC Berbasis Android.
2	Pembuatan Dan Pemanfaatan <i>Virtual tour</i> Di Tempat Wisata Di Kota Palembang Berbasis Android. <i>Bina Darma Conference on Computer Science</i>	Kurniawan, M. R., & Muttatkin Baqti, A. (2020).	Metode MDLC Multimedia Developmen life cycle	Mengetahui Pengembangan lifeMedia Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus: SDN 02

No.	Judul	Penulis, Tahun	Metode yang digunakan	Tujuan
3	<i>Virtual tour</i> Univeristas Bina Darma Berbasis Android. Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika, 3(1), 43-53.	Putra, M. S., & Rizandi, H. T. (2022).	Metode MDLC Multimedia Developmen life cycle	Mengetahui <i>Virtual tour</i> Univeristas Bina Darma Berbasis Android. Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika
4	Rancang Bangun Aplikasi Mobile <i>Virtual tour</i> Menggunakan Foto 360 dengan Objek Penelitian Museum Nasional. Jurnal Sistem Cerdas, 4(1), 43-55.	Robbani, M. A., & Rosmansyah, Y. (2021).	Metode MDLC Multimedia Developmen life cycle	Mengetahui Aplikasi Mobile <i>Virtual tour</i> Menggunakan Foto 360 dengan Objek Penelitian Museum
5.	Pengembangan Aplikasi <i>Virtual tour</i> 360 derajat sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Toraja Utara. Journal of Informatics and Computer Engineering,	Kasma, S., Rusmala, R., & Siaulhak, S. (2023).	Metode MDLC Multimedia Developmen life cycle	Mengetahui Aplikasi <i>Virtual tour</i> 360 derajat sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Toraja Utara.

No.	Judul	Penulis, Tahun	Metode yang digunakan	Tujuan
6	Aplikasi <i>Virtual tour</i> Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Kota Pagar Alam Berbasis Android.	Utami, P., & Jemakmun, J. (2021).	Metode MDLC Multimedia Developmen life cycle	Untuk megetahui Aplikasi <i>Virtual tour</i> Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Kota Pagar Alam Berbasis Android.
7.	Design and development of Android-based interactive 3D <i>virtual tours</i> for campuses.	Adisusilo, A. (2024).	the research design method	To know Design and development of Android-based interactive 3D <i>virtual tours</i> for campuses.

No.	Judul	Penulis, Tahun	Metode yang digunakan	Tujuan
8.	Designing a virtual Jakarta tourism application on android OS and virtual reality tools. International Journal of Science, Technology & Management, 2(5), 1460-1467.	Putra, A. S., Akhirianto, P. M., & Aisyah, N. (2021).	Metode Research Design	To know Designing a virtual Jakarta tourism application on android OS and virtual reality tools.

B. Landasan Teori

1. *Virtual tour*

Virtual tour adalah simulasi Gambaran sesungguhnya sebuah lokasi yang umumnya berupa squence video atau kumpulan foto, *virtual tour* juga menggunakan *sound effect*, musik, narasi, dan teks. *Virtual tour 360°* adalah foto panorama yang diolah dari hasil pengelolaan foto digital yang mana foto panorama ini akan didevelop dijadikan *software virtual tour* yang bisa dilihat ke atas atau ke bawah, perbesar atau memutar. Saat menggunakan *virtual tour* pengguna seolah-olah berada di suatu tempat yang mereka lihat dikarenakan *virtual tour* menggunakan teknologi yang canggih (Edi Susilo). (Thomas et al., 2018). *Virtual tour* adalah sebuah simulasi dari suatu tempat yang benar-benar ada, sehingga yang melihatnya merasa lagi berada di tempat tersebut hanya dengan melihat kumpulan foto-foto panorama. Penggunapun dapat mengakses objek dalam jarak dekat dan jauh (Ulukyanan & Sugiarto, 2021).

2. Aplikasi

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. Aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan (Kristiadi & Supriyanti, 2017).

3. Web

World Wide Web (WWW) atau sering disebut dengan *web* merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat. Informasi *web* didistribusikan dengan pendekatan *hyperlink* yang memungkinkan seseorang memperoleh informasi dengan meloncat dari satu halaman ke halaman lain (Juliany et al., 2018).

4. Web Statis

Web statis ialah web yang isinya tidak bisa berubah, maksudnya isi dari dokumen tersebut tidak dapat diubah dengan cepat, dikarenakan teknologi yang dipakai membuat dokumen web tidak memungkinkan untuk melakukan perubahan isi. Teknologi yang dipakai web statis ialah jenis CSS seperti HTML, Contoh situs web statis diantaranya adalah web profile sebuah perusahaan yang lebih dominan menggunakan HTML (Putra et al., 2019).

5. Multimedia

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti perantara. Multimedia dapat dipandang sebagai suatu pemanfaatan banyak media yang digunakan dalam suatu proses interaksi penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan misalnya dalam konteks pembelajaran penyampaian pesan dari guru kepada siswa interaktif dengan komunikasi dua arah. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user atau pengguna produk) dan komputer (software atau aplikasi atau produk dalam format file tertentu biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian

produk atau CD atau aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah atau timbal balik (Noverdika, 2021).

Menurut (Noverdika, 2021), mengatakan bahwa “Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai media yaitu menggunakan audio, video, grafis, dan lain sebagainya. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

6. 3Dvista

3Dvista, sebuah Transformator sederhana dan terpadu untuk menyelaraskan adegan dan teks 3D. Seperti yang diilustrasikan oleh Gambar 2, 3Dvista mengambil sepasang awan titik adegan dan kalimat sebagai input. Pertama-tama ia mengodekan kalimat melalui modul pengodean teks dan memproses awan titik melalui modul pengodean adegan. Kemudian teks dan token objek 3D digabungkan oleh modul fusi multi-moda untuk menangkap korespondensi antara objek 3D dan teks. 3Dvista telah dilatih sebelumnya menggunakan pembelajaran mandiri dan dapat dengan mudah disesuaikan dengan berbagai tugas hilir. Selanjutnya, kami menjelaskan setiap modul secara terperinci.(Zhu dkk, 2023).

3DVista juga sebuah aplikasi perangkat lunak untuk virtual staging yang dirancang untuk menciptakan panorama menarik dan konten Virtual Reality (VR). Dengan menggunakan perangkat lunak ini, pengguna dapat dengan mudah membuat panorama spektakuler dan tur virtual multimedia dengan cara yang sangat intuitif dan efisien.

7. Hypertext Markup Language (HTML)

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan konten pada halaman *website*. Fungsi yang dapat dilakukan dengan *Hypertext Markup Language (HTML)* adalah mengatur serta mendesain tampilan isi halaman *website*, membuat tabel pada halaman *website*, mempublikasikan halaman *web-site* secara *online*, membuat

form yang dapat menjadi *input* serta menangani registrasi dan transaksi via *website*, dan menampilkan area Gambar pada browser (Mariko, 2019).

8. **PHP (Hypertext Preprocessor)**

PHP adalah bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum. PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf pertama kali tahun 1994. Saat ini PHP adalah singkatan dari PHP: Hypertext Preprocessor, sebuah kepanjangan rekursif, yakni permainan kata dimana kepanjangannya terdiri dari singkatan itu sendiri: PHP: Hypertext Preprocessor. PHP dapat digunakan dengan gratis (*free*) dan bersifat Open Source. PHP dirilis dalam lisensi PHP License, sedikit berbeda dengan lisensi GNU General Public License (GPL) yang biasa digunakan untuk proyek Open Source (Noviana, 2022).

9. **PhpMyAdmin**

PhpMyAdmin adalah sebuah aplikasi/perangkat lunak bebas atau open source yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk menangani administrasi database MySQL melalui jaringan lokal maupun internet. phpMyAdmin mendukung berbagai operasi MySQL, diantaranya (mengelola basis data, tabel-tabel, bidang (*fields*), relasi (*relations*), indeks, pengguna (*users*), perijinan (*permissions*), dan lain-lain (Diania dkk., 2022.)

10. **MySQL**

MySQL adalah suatu perangkat lunak database relasi atau Relational Database management sistem (RDBMS) yang didistribusikan gratis di bawah lisensi GPL (General Public License). Dimana setiap orang bebas menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang dijadikan *closed source* atau komersial (Dinata et al., 2015). 6. CSS Pengertian dasar dari Framework itu sendiri adalah sebuah konsep yang memiliki struktur serta terorganisir dalam satu paket atau library. Dengan konsep ini, diharapkan agar desainer dan developer lebih fokus pada proyek yang sedang dikerjakannya tanpa harus memulainya dari awal. CSS Framework itu sendiri

meruoakan suatu kumpulan sintak dari bahasa CSS yang telah diorganisir secara tersusun (Diania dkk., 2022.)

11. **Black Box Testing**

Black box testing merupakan pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. Pengujian *black box testing* bertujuan untuk menemukan fungsi yang tidak benar, kesalahan antarmuka, kesalahan pada struktur data, kesalahan performansi, kesalahan inisialisasi dan terminasi (Setiyani, 2019).

