



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Umum

##### 2.1.1 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Rianto (2021:5) “*Software* atau perangkat lunak merupakan suatu data yang diprogram sedemikian rupa dan disimpan dalam bentuk digital yang tidak terlihat secara fisik tetapi tersimpan dalam media penyimpanan komputer”. Sedangkan menurut Kadir (2017:2) “perangkat lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak adalah kumpulan data yang tersimpan di komputer dan dapat dikendalikan oleh perangkat komputer

##### 2.1.2 Pengertian Data

Menurut Kristanto (2018:8) “Data merupakan bentuk yang belum dapat memberikan manfaat yang besar bagi penerimanya, sehingga perlu suatu model yang nantinya akan dikelompokkan dan diproses untuk menghasilkan informasi”.

Sedangkan menurut Rini (2016:83) “Data merupakan fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan yang dapat digambarkan dengan simbol, angka, huruf, dan sebagainya”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa data merupakan bentuk yang belum dapat memberikan manfaat dan masih memerlukan suatu pengolahan yang dapat digambarkan dengan simbol, angka, huruf, dan sebagainya.

##### 2.1.3 Pengertian Komputer

Menurut Rosdiana (2016:1) “Secara definisi komputer diterjemahkan sebagai sekumpulan alat elektronik yang saling bekerja sama, dapat menerima *input (input)*, mengolah data (*proses*) dan memberikan informasi (*output*) serta terkoordinasi dibawah kontrol program yang tersimpan di memorinya”.

Sedangkan menurut Kadir (2017:2) “Komputer merupakan peralatan elektronik yang bermanfaat untuk melaksanakan berbagai pekerjaan yang dilakukan oleh manusia”.



Dapat disimpulkan, bahwa Komputer adalah alat bantu pemrosesan data secara elektronik yang bermanfaat untuk melaksanakan berbagai pekerjaan manusia.

#### 2.1.4 Pengertian Sistem

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2018:1) “Sistem merupakan kumpulan komponen yang saling terkait dan mempunyai satu tujuan yang ingin dicapai”.

Menurut Mulyadi dikutip Rini (2016:82) “Sistem adalah sekelompok dua atau lebih komponen-komponen yang saling berkaitan (subsistem-subsistem yang bersatu untuk mencapai tujuan yang sama”.

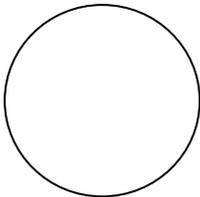
Dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan komponen yang saling berkaitan atau terpadu untuk mencapai suatu tujuan.

## 2.2 Teori Khusus

### 2.2.1 Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)

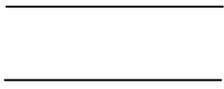
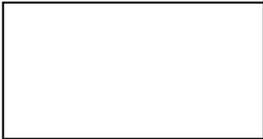
Menurut Sukamto dan Shalahudin (2018:69) “DFD (*Data Flow Diagram*) adalah Diagram Alir Data (DAD), representasi grafik untuk perancangan pemrograman terstruktur yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*)”.

**Tabel 2.1** Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco)

No	Notasi	Keterangan
1		Proses atau fungsi atau prosedur ; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program.



Lanjutan **Tabel 2.1** Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco)

No	Notasi	Keterangan
2		File basisdata atau penyimpanan ( <i>storage</i> ); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data ( <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> , <i>Conceptual Data Model (CMD)</i> , <i>Physical Data Model (PMD)</i> )
3		Entitas luar ( <i>external entity</i> atau masukan ( <i>input</i> ) atau keluaran ( <i>output</i> ) atau orang yang memakai/ berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan .
4		Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan ( <i>input</i> ) atau keluaran ( <i>output</i> ).

(Sumber : Sukanto dan Shalahuddin (2018:71-72))

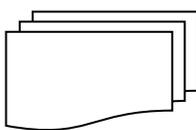
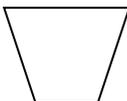
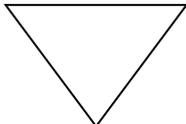


### 2.2.2 Pengertian *Blockchart*

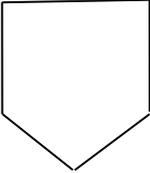
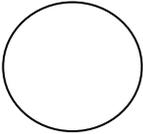
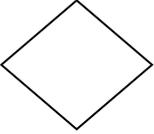
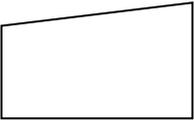
Menurut Kristanto (2018:75) “*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *Blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi”.

Kristanto (2018:75) juga menjelaskan simbol-simbol yang sering digunakan dalam *blockchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.2** Simbol-simbol *Block Chart*

No	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku / bendel / berkas atau cetakan.
2.		Multi dokumen
3.		Proses Manual
4.		Proses dilakukan oleh komputer.
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6.		Data penyimpanan ( <i>Storage</i> )

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol *Block Chart*

No	Simbol	Keterangan
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik.
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain.
9.		Terminal yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
10.		Terminal yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran.
11.		Pengambilan keputusan ( <i>Decision</i> ).
12.		Layar peraga ( <i>monitor</i> ).
13.		Pemasukkan data secara manual.

(Sumber : Kristanto (2018:75))

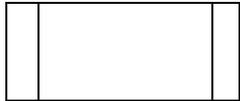
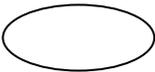
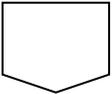


### 2.2.3 Pengertian *Flowchart*

Menurut Yuniansyah (2020:14) “*flowchart* atau diagram alur adalah kumpulan simbol-simbol yang menggambarkan urutan proses dalam menyelesaikan suatu masalah”.

Santoso dan Numalina (2017:86) menjelaskan tentang simbol-simbol yang sering digunakan dalam *flowchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.3** Simbol Umum *Flowchart*

No.	Simbol	Fungsi
1.		Permulaan Sub program
2.		Penghubung bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada pada satu halaman
3.		Penghubung bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada pada halaman berbeda
4.		Permulaan/akhir program
5.		Arah aliran program
6.		Proses inisialisasi/pemberian harga awal
7.		Proses penghitung/proses pengolahan data
8.		Proses <i>input/output</i> data

Sumber: Santoso dan Nuralina (2017:86)



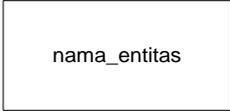
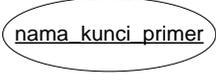
### 2.2.4 Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:50) :

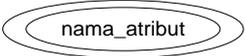
*Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan untuk pemodelan basis data relasional. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow's Foot, dan beberapa notasi lain. Namun yang paling banyak digunakan adalah notasi dari Chen.

Adapun simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen sebagai berikut :

**Tabel 2.4** Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Simbol	Deskripsi
Entitas / <i>entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
Atribut kunci primer 	<i>Field</i> atau kolom data data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa <i>id</i> ; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).

Lanjutan **Tabel 2.4** Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Simbol	Deskripsi
Atribut multivalai / <i>multivalue</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
Atribut kunci primer 	<i>Field</i> atau kolom data data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa <i>id</i> .
Atribut multivalai / <i>multivalue</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
Asosiasi / <i>association</i> 	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas lain yang disebut kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B maka ERD biasanya memiliki hubungan <i>binary</i> (satu relasi menghubungkan dua buah entitas).

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2018:50-51)



Menurut Yanto (2016:40) derajat kardinalitas merupakan ”penjabaran dari hubungan antara entitas ”.

Terdapat 3 macam kardinalitas menurut Yanto (2016:40) yaitu:

1. Derajat kardinalitas *One to One*  
Derajat kardinalitas *one to one* jika satu entitas x hanya berelasi dengan satu entitas y, ataupun sebaliknya.
2. Derajat kardinalitas *One to many*  
Derajat kardinalitas *one to many* terjadi jika satu entitas x berelasi dengan banyak entitas y, ataupun sebaliknya.
3. Derajat kardinalitas *many to many*  
Derajat kardinalitas *many to many* terjadi jika banyak entitas x berelasi dengan banyak entitas y ataupun sebaliknya.

### 2.2.5 Pengertian Kamus Data

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:73) “Kamus Data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan)”. Simbol-simbol yang ada dalam kamus data adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.5** Simbol-simbol dalam Kamus Data

No	Simbol	Keterangan
1	=	Terdiri Atas
2	+	Dan
3	[]	Memilih salah satu alternatif
4	()	data opsional
5	**	Komentar

Lanjutan **Tabel 2.5** Simbol – simbol Kamus Data

No	Simbol	Keterangan
6	@	Identifikasi atribut kunci
7		Pemisah alternatif simbol []

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2018:73)

## 2.3 Teori Program

### 2.3.1 Pengertian HTML

Menurut Setiawan (2017:16) “*HTML* atau *Hyper Text Markup Language* merupakan sebuah bahasa pemrograman terstruktur yang dikembangkan untuk membuat halaman *website* yang dapat diakses atau ditampilkan menggunakan *web browser*”.

Sedangkan menurut Raharjo (2016:449)” *HTML* merupakan file teks yang ditulis menggunakan aturan-aturan kode tertentu untuk kemudian disajikan ke *user* melalui suatu aplikasi *web browser*”.

### 2.3.2 Pengertian Basis Data

Menurut Kadir dalam Plaza R (2021:2) “*Database* adalah suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data, data disimpan dengan cara tertentu sehingga mudah digunakan atau ditampilkan kembali”. Sedangkan menurut Pambudi dalam Plaza R (2021:2) “basis data atau *database* merupakan kumpulan data dari semua data yang ada di dalam suatu organisasi dan semacamnya”.

### 2.3.3 Pengertian MySQL

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:46) “*MySQL* adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada *Relation Database Management System* (RDBMS) yang dikembangkan berdasarkan teori aljabar relasional dan kalkulus”.



Sedangkan menurut Yosef (2017:1) “*MySQL* adalah aplikasi database server, *SQL* merupakan kependekan dari *Structured Query Language*, merupakan bahasa terstruktur yang digunakan untuk mengolah database”.

#### **2.3.4 Pengertian XAMPP**

Menurut Suntara (2019:11) “*XAMPP* adalah perangkat lunak yang bersifat *open source*, aplikasi apache yang mudah diinstal dan berisi MariaDB, PHP, dan Perl. Paket *open source XAMPP* telah diatur agar sangat mudah untuk di install dan digunakan”. Pendapat tersebut selaras dengan pendapat menurut Ardhana (2017:1) bahwa “*XAMPP* adalah perangkat lunak gratis yang bebas digunakan, sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*) yang ditulis dengan bahasa pemrograman”.

#### **2.3.5 Pengertian PHP**

Menurut Rohi (2018:127) “*PHP* merupakan kependekan dari *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman web yang dapat disisipkan dalam skrip *HTML* dan bekerja di sisi server, tujuan dari bahasa ini adalah membantu para pengembangan web untuk membuat web dinamis dengan cepat”. Sedangkan menurut Anton (2018:1) menjelaskan bahwa “*PHP* merupakan sebuah bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah *web server (server side)*”.

#### **2.3.6 Sekilas Tentang Sublime Text**

Menurut Yusril dan Dinda (2020:78) “*Sublime Text* adalah aplikasi editornya para programmer web, mendukung berbagai bahasa pemrograman dan mampu menyajikan fitur *syntax highlight* hampir di semua bahasa pemrograman yang didukung”.

### **2.4 Teori Judul**

#### **2.4.1 Pengertian Aplikasi**

Menurut Sholicin (2016:1) “Aplikasi atau perangkat lunak (*software*) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari suatu sistem komputer, disamping

---



keberadaan pengguna (*brainware*), perangkat keras (*hardware*) dan jaringan (*networking*)”.

Sedangkan, menurut Indrajani (2018:3) “Aplikasi adalah program yang menentukan aktivitas pemrosesan informasi yang di butuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas khusus dari pemakaian komputer”.

Sehingga dapat disimpulkan, bahwa pengertian Aplikasi adalah program perangkat lunak (*software*) yang dapat memproses informasi untuk menyelesaikan tugas pengguna (*brainware*), dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan jaringan (*networking*).

#### **2.4.2 Pengertian E-Commerce**

*E-commerce* didefinisikan sebagai “transaksi komersial yang melibatkan pertukaran nilai yang dilakukan melalui atau menggunakan teknologi digital antara individu”. (Laudon dan Traver, 2017: 8-9). Sedangkan menurut Tanjung (2016:32) mengemukakan bahwa “*E-commerce* merupakan pendukung manajemen dalam proses pemasaran untuk mencapai tujuan”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *E-Commerce* adalah transaksi komersial yang mendukung proses pemasaran dengan menggunakan teknologi digital antara individu.

#### **2.4.3 Pengertian Vape**

Menurut Tegarprakoso (2018:2) “Rokok Elektrik atau disebut juga *Personal Vaporizer* adalah sebuah alat alternatif pengganti rokok konvensional, berbeda dengan rokok yang dibakar untuk menghasilkan asap, rokok elektrik menggunakan sistem pemanas pada coil yang ditambahkan cairan/*E-liquid* hingga terjadi penguapan dengan tenaga listrik dihasilkan oleh baterai”.

Sedangkan menurut Qonita (2021:1) “*Vape* merupakan sebuah inovasi dari bentuk rokok konvensional menjadi rokok modern. *Vape* diciptakan dengan rancangan memberikan nikotin tanpa pembakaran tembakau dengan tetap memberikan sensasi merokok pada penggunanya”.



Dapat disimpulkan bahwa *Vape* adalah alat alternative pengganti rokok konvensional tanpa pembakaran tembakau tapi tetap memberikan sensasi merokok pada penggunanya.

#### 2.4.4 Pengertian *Coffee*

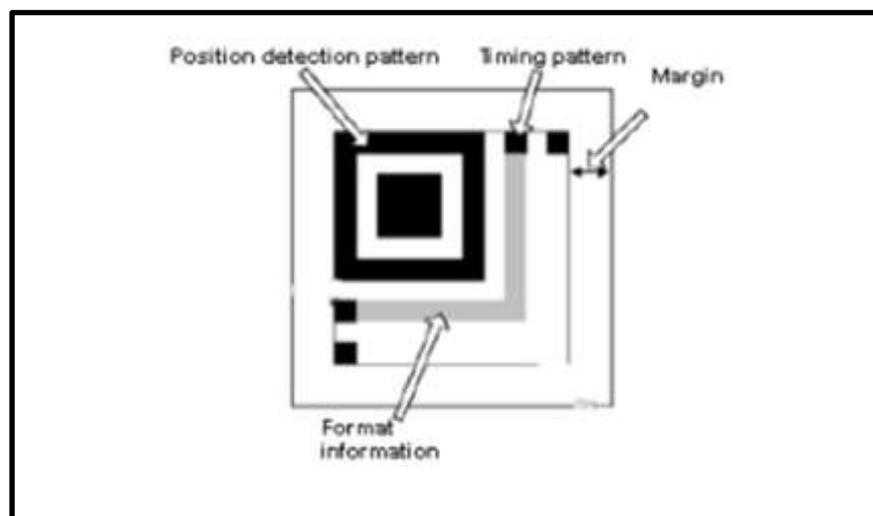
Menurut Pertiwi (2019:5) “Kopi merupakan salah satu jenis tanaman perkebunan yang banyak dibudidayakan di Dunia serta suatu minuman yang paling banyak dikonsumsi masyarakat seluruh Dunia”. Sedangkan menurut Kadita (2017:4) “Kopi merupakan komoditas makanan paling penting di dunia yang mempunyai harga jual tinggi”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *coffee* adalah salah satu komoditas perkebunan yang banyak dikonsumsi masyarakat di dunia.

#### 2.4.5 *QR Code*

##### 2.4.5.1 Sejarah Singkat *QR Code*

Menurut Irawan dan Adriantantri (2018:57) “*QR Code* adalah barcode 2 dimensi yang diperkenalkan pertama kali oleh perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. *Barcode* ini pertama kali digunakan untuk pendataan inventaris produksi suku cadang kendaraan dan sekarang sudah digunakan dalam berbagai bidang”.



**Gambar 2.1** Struktur Bagian *QR Code*



- a) *Position detection patterns*: Posisi pola deteksi diatur pada tiga sudut kode *QR*. Posisi dari kode *QR* terdeteksi dengan pola deteksi posisi yang memungkinkan kecepatan tinggi membaca dan dapat dibaca dari segala arah.
- b) *Margin*: Ini adalah area kosong di sekitar kode *QR* dan membutuhkan margin sebesar empat modul.
- c) *Timing pattern*: Modul putih dan modul hitam diatur secara bergantian untuk menentukan koordinat. Pola waktu ditempatkan diantara dua pola deteksi posisi dalam kode *QR*.
- d) *Format information*: Informasi format dibaca pertama ketika kode tersebut diterjemahkan.

#### 2.4.5.2 Pengertian *QR Code*

Menurut Sulisty (2016:16) “*QR-Code* merupakan bentuk enkripsi suatu data dengan bentuk menyerupai matrik yang tersusun secara horizontal dan vertical”. Sedangkan menurut Prasetia (2017:1) “*Quick Response Code (QR Code)* adalah suatu jenis kode matriks atau kode batang dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respons yang cepat pula”.

Dapat disimpulkan bahwa *QR Code* adalah suatu bentuk enkripsi data yang menyerupai matrik dengan tujuan untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respon yang cepat pula.

#### 2.4.5.3 Sistem Kerja *QR Code*

**Tabel 2.6** Tabel Koreksi pada *QR Code* Menurut Irawan dan Adriantantri

Kapabilitas koreksi kesalahan <i>QR Code</i>	
Level L	Dapat mengkoreksi kesalahan sampai 7%
Level M	Dapat mengkoreksi kesalahan sampai 15%
Level Q	Dapat mengkoreksi kesalahan sampai 25%
Level H	Dapat mengkoreksi kesalahan sampai 30%



Menurut Nurdiansyah & Afrianto dalam Setyawati (2021:9) :

Kode dengan panjang 8 bit & menggunakan algoritma koreksi kesalahan Reed Solomon dengan empat tingkat koreksi kesalahan. Semakin tinggi tingkat koreksi kesalahan, kapasitas penyimpanan akan semakin kurang. Dalam symbol *QR Code* yang lebih besar, pesan akan dipecah menjadi beberapa blok kode Reed Solomon. Ukuran dipilih sehingga paling banyak 15 kesalahan dapat diperbaiki di setiap blok, ini membatasi kompleksitas dari algoritma decoding. Blok kode tersebut kemudian disisipkan bersama-sama, sehingga lebih kecil kemungkinannya bahwa kerusakan lokal untuk simbol *QR* akan membanjiri kapasitas setiap blok tunggal. Tingkat Koreksi kesalahan & versi dari *QR Code* ini dapat menentukan jumlah data yang dapat ditampung dalam setiap *QR Code*.

#### 2.4.5.4 Kelebihan *QR Code*

Menurut Musthofa, dkk. (2016:44) :

*QR Code* mampu menyimpan semua jenis data, seperti data angka/numerik, alpanumerik, biner, kanji/kana. Selain itu *QR Code* memiliki tampilan yang lebih kecil daripada *barcode*. Hal ini dikarenakan *QR Code* mampu menampung data secara horizontal dan vertikal, jadi secara otomatis ukuran dari tampilannya gambar *QR Code* bisa hanya sepersepuluh dari ukuran sebuah *barcode*. Tidak hanya itu, *QR Code* juga tahan terhadap kerusakan, sebab *QR Code* mampu memperbaiki kesalahan sampai dengan 30% tergantung dengan ukuran atau versinya. Oleh karena itu, walaupun sebagian simbol *QR Code* kotor ataupun rusak, data tetap dapat disimpan dan dibaca. Tiga tanda berbentuk persegi di tiga sudut memiliki fungsi agar simbol dapat dibaca dengan hasil yang sama dari sudut manapun.

#### 2.4.6 Pengertian *Web*

Menurut Br Ginting, dkk. (2018:1051) “*web* merupakan fasilitas hypertext untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi dan data multimedia lainnya”.

Sedangkan menurut Abdullah (2018:1) “*Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia”.



Dapat disimpulkan bahwa *web* adalah suatu fasilitas *hypertext* yang terdiri dari kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan yang dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di dunia.

#### 2.4.7 Pengertian Aplikasi *E-Commerce Vape and Coffee* Menggunakan *QR Code* pada CV R'E Palembang berbasis *Web*

Aplikasi *E-Commerce Vape and Coffee* menggunakan *QR Code* pada CV R'E Palembang berbasis *Web* adalah aplikasi yang dibuat dengan berbagai fitur yang bertujuan untuk memudahkan bagi pegawai maupun pelanggan dalam proses penjualan dan pemesanan produk pada CV R'E Palembang berbasis *Web*.

## 2.5 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.7 Penelitian Terdahulu

No	Judul Jurnal	Penulis	Nama jurnal, terbitan	Ringkasan
1.	Implementasi <i>E-Commerce</i> pada <i>Website</i> Berbasis CMS di <i>Escape Coffee</i>	1. Muhammad Erwinsyah Kala 2. Samsinar	Jurnal IDEALIS Vol.2 No.6, November 2019	Hasil penelitian pada jurnal ini adalah <i>website</i> penjualan berbasis CMS yang dapat digunakan sebagai media penjualan secara online dan sebagai sarana promosi yang diharapkan dapat meningkatkan hasil dari penjualan <i>Escape Coffee</i> .

Lanjutan **Tabel 2.7** Penelitian Terdahulu

<p>Perbedaan penilitian nya adalah pada <i>Escape Coffe</i> tidak terdapat <i>QR Code</i> sebagai inputan data dalam proses pemesanan. <i>Coffee</i> dan pada CV R'E untuk melakukan pemesanan pelanggan tidak perlu melakukan login, cukup men-<i>scan Qr Code</i> yang ada di masing-masing meja pelanggan dan setelah itu pelanggan masuk ke menu pemesanan <i>Coffee</i>.</p>				
2.	Perancangan dan Pembuatan <i>Website</i> Penjualan Biji Kopi pada <i>Society Coffee House</i> Purwokerto	1. Fabriyan Fandi Dwi Imaniawan 2. Hidayat Muhamma d Nur	Jurnal Evolusi Volume 7 No 1 - 2019	Dengan memakai Sistem informasi penjualan melalui internet atau online dapat menyelesaikan masalah yang ada pada penjualan biji kopi di <i>Society Coffe House</i> Purwokerto, Karena masih menggunakan metode penjualan dengan cara tradisional
<p>Perbedaan yang terjadi pada penelitian ini adalah di <i>Society Coffe House</i> Purwokerto, produk yang dijual yaitu biji kopi, adalah produk yang tidak dapat dinikmati secara langsung oleh pelanggan, sedangkan pada CV R'E, walaupun masih memerlukan proses tambahan untuk mendapatkan produk yang dihasilkan tetapi produk yang dihasilkan adalah produk yang berkualitas dan dapat dinikmati oleh pelanggan.</p>				

Lanjutan **Tabel 2.7** Penelitian Terdahulu

3.	Pemanfaatan <i>QR Code</i> sebagai media promosi toko	1. Joseph Dedy Irawan 2. Emmalia Adriantantri	Jurnal MNEMONIC Vol. 1, No. 2, September 2018	Salah satu penggunaan <i>QR-Code</i> adalah sebagai media promosi bagi toko, karena dengan menggunakan kode ini maka akan mempermudah pelanggan untuk mencari produk yang diinginkan karena tidak perlu melakukan proses pencarian dari internet, tetapi cukup melakukan scanning dari <i>QR-Code</i> .
Perbedaan pada penelitian ini yaitu pada jurnal diatas, <i>QR Code</i> digunakan sebagai media promosi bagi toko karena dengan menggunakan <i>QR Code</i> dan dengan bantuan internet maka akan terbentuk suatu sistem promosi dengan biaya murah tetapi dapat mencakup area yang sangat luas. Sedangkan pada CV R'E, <i>QR Code</i> digunakan sebagai inputan data dalam pemrosesan pesanan. <i>Coffee</i> .				