



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Wahyudin, S.T., M.T (2018:1), “Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas, yaitu menerima *input*, memproses *input* sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan *input* dalam bentuk informasi”.

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

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian komputer adalah alat elektronik yang dapat menerima, memproses, mencetak, serta menyimpan data yang diolah yang beroperasi di bawah perintah manusia.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Sedangkan menurut Kadir (2017:2), “Perangkat lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai”.

Menurut Melwin Syafrizal Daulay (2007:22), “Perangkat lunak (*software*) adalah sebuah perangkat yang berfungsi sebagai pengatur aktivitas kerja komputer dan seluruh intruksi yang mengarah pada sistem komputer”.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak (*software*) adalah aplikasi atau program yang berguna untuk membantu pengelolaan komputer.

2.1.3 Pengertian Internet

Menurut Pibriana dan Ricoida (2017:105), “Internet adalah penghubung antara organisasi dan pelanggannya, sehingga tercipta sebuah organisasi baru secara visual”.



Sedangkan menurut Hidayatullah dan Kawistara (2017:1), “Internet adalah jaringan global yang menghubungkan komputer-komputer di seluruh dunia. Dengan internet sebuah komputer bisa mengakses data yang terdapat pada komputer lain dibenua yang berbeda.”

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa internet adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dengan fasilitas komputer di seluruh dunia.

2.1.4 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018:43), “Basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat di akses dengan mudah dan cepat”.

Sedangkan menurut Kristanto (2018:14), “Basis data adalah kumpulan data-data yang saling berhubungan satu dengan yang lain yang disimpan dalam perangkat keras komputer dan akan diolah menggunakan perangkat lunak”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa basis data (*database*) adalah kumpulan data yang berhubungan satu sama lain secara sistematis menggunakan suatu program komputer, bersifat rasional dengan tujuan agar data dapat dimanipulasi dan diperoleh dengan cepat dan mudah.

2.1.5 Metode Pengembangan Sistem Waterfall

Menurut Sholikhah, Sairan, dan Syamsiah (2017:47), “Waterfall merupakan model klasik yang memiliki sifat berurut dalam merancang software”. Metode waterfall adalah hal yang menggambarkan pendekatan secara sistematis dan juga berurutan (*step by step*) pada sebuah pengembangan perangkat lunak.

Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu analisis kebutuhan (*requirement analisis*), desain sistem (*design system*), Penerapan (*Implementation*), pengkodean (*coding*) & pengujian (*testing*), penerapan program (*operation*) & pemeliharaan (*maintenance*). Adapun Tahapan-tahapan dari metode *Waterfall* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan (*Requirement Analisis*)

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk



memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. *System Design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras(hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit *testing*.

4. *Integration & Testing*

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

5. *Operation & Maintenance*

Tahap akhir dalam model waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Pane, Fadillah, dan Zamzam (2020:53), “Aplikasi adalah suatu perangkat lunak (software) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu”.



Sedangkan Menurut Solichin (2016:1), “Aplikasi atau perangkat lunak (*software*) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari suatu *system computer*, disamping keberadaan, pengguna (*brainware*), perangkat keras (*hardware*) dan jaringan (*networking*)”.

Jadi, dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah program atau komponen yang siap untuk digunakan tidak terpisahkan pada sistem komputer dengan tujuan melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai suatu tujuan.

2.2.2 Pengertian Web

Menurut Sebok, Vermat, dan tim (2018:70), “*Website* adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang di dalamnya terdapat beberapa item seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam web server. Web app adalah sebuah aplikasi yang berada dalam web server yang bisa user akses melalui browser. Web app biasanya menampilkan data user dan informasi dari server”.

Sedangkan menurut Dillon, Schonhaler, dan Vossen (2017:1), “*World Wide Web* atau *website* merevolusi kehidupan pribadi maupun profesional. Web menjadi situs yang terus berkembang dan sebagai perpustakaan informasi yang ada di mana-mana yang dapat diakses melalui mesin pencari dan portal. Web menjadi tempat penyimpanan media yang memfasilitasi hosting dan berbagi sumber daya yang sering kali gratis dan sebagai pendukung layanan *do-it-yourself*. Web juga menjadi platform perdagangan tempat orang dan perusahaan semakin menjalankan bisnisnya”.

Jadi, dari defenisi diatas, dapat disimpulkan bahwa web adalah sistem yang digunakan sebagai media untuk menampilkan dokumen, teks, dan gambar dengan menggunakan jaringan internet.

2.2.3 Pengertian Penjualan

Menurut Thamrin Abdullah dan Francis Tantri (2016:3), “Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran”.



Sedangkan menurut Abdullah (2017:23), "Penjualan merupakan kegiatan pelengkap atau suplemen dari pembelian, untuk memungkinkan terjadinya transaksi. Jadi kegiatan pembelian dan penjualan merupakan satu kesatuan untuk dapat terlaksananya transfer hak dan transaksi".

Dari definisi para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah suatu proses transaksi yang telah disepakati antara penjual dan pembeli.

2.2.4 Pengertian Persediaan

Menurut Diana dan Setiawati (2017:179), "Persediaan pada umumnya adalah aset lancar yang terbesar dari perusahaan manufaktur. Perusahaan dagang membeli barang dagangannya dalam bentuk barang yang siap untuk dijual kembali dan perusahaan manufaktur memproduksi barang untuk dijual".

Sedangkan menurut Karongkong (2018), "Persediaan merupakan barang yang disimpan untuk digunakan nanti atau dijual pada masa tertentu tergantung pada permintaan yang ada atau akan dijual pada periode yang akan datang".

Dari definisi para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa persediaan adalah barang tersedia untuk dijual dalam kegiatan usaha, dalam bentuk bahan atau perlengkapan untuk digunakan proses produksi atau pemberian jasa.

2.2.5 Pengertian Barang *Consumable*

Barang *Consumable* (Konsumsi) merupakan barang yang dipakai secara langsung atau tidak langsung oleh konsumen untuk keperluan pribadi atau rumah tangga yang bersifat sekali habis.

2.2.6 Pengertian Aplikasi Penjualan dan Persediaan Barang *Consumable* pada CV Putra Enim Sejahtera Berbasis Web

Dapat penulis simpulkan, bahwa aplikasi penjualan dan persediaan barang *consumable* adalah suatu program yang diterapkan pada komputer dan berbasis *website*, yang berfungsi sebagai media untuk membantu admin dalam pencatatan persediaan barang *consumable* serta membantu proses transaksi penjualan barang *consumable* antara admin dan pembeli/klien.



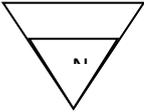
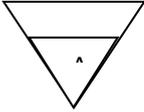
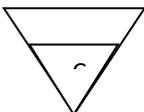
2.3 Teori Khusus

2.3.1 Flowchart

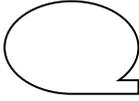
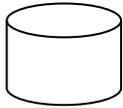
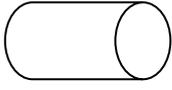
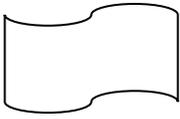
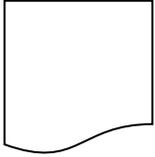
Menurut Wibawanto (2017:20), “*Flowchart* adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (intruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program”.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *Flowchart* dapat dilihat dalam table berikut ini:

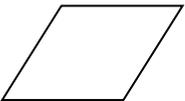
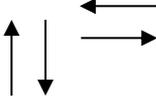
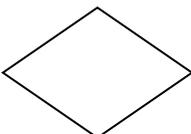
Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Flowchart*

No	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
1.	Simbol dokumen		Menunjukkan dokumen input untuk proses manual, mekanik atau komputer.
2.	Simbol simpanan offline		File non-komputer yang diarsip urut angka (<i>numerical</i>)/
3	Simbol kegiatan manual		File non-komputer yang diarsip urut huruf (<i>alphabetical</i>).
			File non-komputer yang diarsip urut tanggal (<i>cronological</i>).
			Menunjukkan pekerjaan manual.
4.	Simbol kartu plong		Menunjukkan input/output yang menggunakan kartu plong (<i>punched card</i>)
5.	Simbol proses		Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Flowchart*

No	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
6.	Simbol operasi luar		Menunjukkan operasi yang dilakukan diluar proses operasi komputer.
7.	Simbol pita magnetic		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan pita magnetik.
8.	Simbol <i>hard disk</i>		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>hard disk</i> .
9.	Simbol <i>diskette</i>		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan <i>diskette</i> .
10.	Simbol drum magnetic		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan drum magnetik.
11.	Simbol pita kertas berlubang		Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan pita kertas berlubang.
12.	Simbol <i>keyboard</i>		Menunjukkan <i>input</i> menggunakan <i>on-line keyboard</i> .
13.	Simbol display		Menunjukkan <i>output</i> yang ditampilkan di monitor.
14.	Simbol pita kontrol		Menunjukkan penggunaan pita kontrol (<i>control tape</i>) dalam <i>batch control</i> total untuk pencocokan di proses <i>batch processing</i> .
15.	Simbol hubungan komunikasi		Menunjukkan proses transmisi data melalui channel komunikasi.

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Flowchart*

No	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
16.	Simbol penghubung		Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain.
17.	Simbol input/output		Simbol <i>input/output</i> (<i>input/output symbol</i>) digunakan untuk mewakili data input/output.
18.	Simbol garis alir		Simbol garis alir (<i>flow lines symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.
19.	Simbol keputusan		Simbol keputusan (<i>decision symbol</i>) digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program.
20.	Simbol proses terdefinisi		Simbol proses terdefinisi (<i>predifined prosesmysmbol</i>) digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain.
21.	Simbol persiapan		Simbol persiapan (<i>preparation symbol</i>) digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.
22.	Simbol titik terminal		Simbol titik terminal (<i>terminal point symbol</i>) digunakan untuk awal dan akhir dari suatu proses.

Sumber: Wibawanto (2017:20).

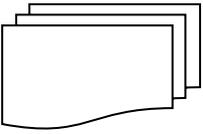
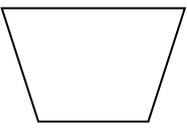
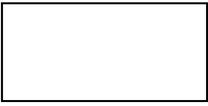
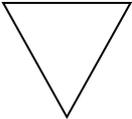
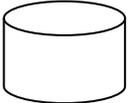


2.3.2 Block Chart

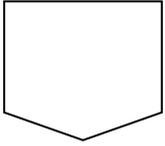
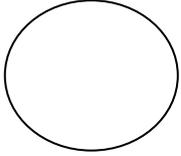
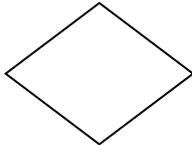
Menurut Kristanto (2018:75), “*Block chart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *block chart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur system atau transaksi”.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *block chart* dapat dilihat dalam table berikut ini:

Tabel 2.2 Simbol-Simbol pada *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 yang dilakukan oleh komputer
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6.		Data penyimpanan (<i>data storage</i>)
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik

Lanjutan **Tabel 2.2** Simbol-Simbol pada *Block Chart*

No	Simbol	Keterangan
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain
9.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
11.		Pengambilan keputusan (<i>decision</i>)
12.		Layar peraga (<i>monitor</i>)
13.		Pemasukan data secara manual

Sumber: Kristanto (2018:75).

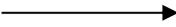
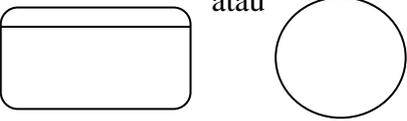
2.3.3 Diagram Konteks

Menurut Jogiyanto (2005), “*Diagram konteks* adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem”.



Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *diagram konteks* dapat dilihat dalam table berikut ini:

Tabel 2.3 Simbol-Simbol pada *Diagram Konteks*

No	Simbol	Keterangan
1.		Terminator
2.		Aliran Data/ Data flow
3.	 atau	Proses/Process

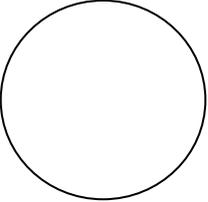
Sumber: Jogiyanto (2005).

2.3.4 Data Flow Diagram (DFD)

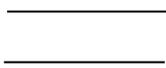
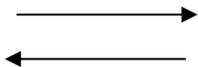
Rosa, Shalahudin (2018:70), “*Data Flow Diagram (DFD)* atau dalam bahasa indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*)”.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *Data Flow Diagram* (DFD) dapat dilihat dalam table berikut ini:

Tabel 2.4 Simbol-Simbol *Data Flow Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur didalam kode program catatan: nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja.

Lanjutan **Tabel 2.4** Simbol-Simbol *Data Flow Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
2.		File atau basis data 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 basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>). Catatan: nama penyimpanan biasanya kata benda
3.		Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang sedang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan Catatan: nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) berupa kata benda
4.		Duplikat 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
5.		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>) Catatan: nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”

Sumber : Rosa, Shalahuddin (2018:71).



Rosa, Shalahudin (2018:72), menjelaskan tentang tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan *Data Flow Diagram* yaitu :

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga *Context Diagram*..

DFD Level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.

2. Membuat DFD Level 1

DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. DFD Level 1 merupakan hasil *breakdown* DFD Level 0 yang sebelumnya sudah dibuat.

3. Membuat DFD Level 2

Modul-modul pada DFD Level 1 dapat di-*breakdown* menjadi DFD Level 2. Modul mana saja yang harus di-*breakdown* lebih detail tergantung pada kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu di-*breakdown* lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul pada DFD Level 1 yang di-*breakdown*.

4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya..

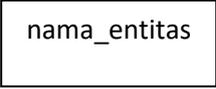
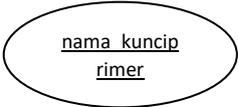
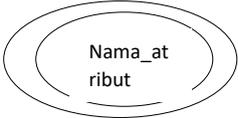
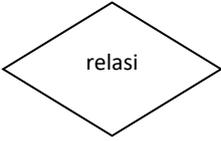
DFD Level 3,4,5, dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada DFD Level di-atasnya. *Breakdown* pada level 3,4,5, dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau 2.

2.3.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

Rosa, Shalahuddin (2018:50), “ERD adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional”.

Rosa, Shalahuddin (2018:50), menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam ERD, yaitu :

Tabel 2.5 Simbol-Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No.	Simbol	Keterangan
1.	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.
2.	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
3.	Atribut kunci primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).
4.	Atribut multivalai / <i>multivalve</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
5.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
6.	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 yang lain disebut dengan kardinalitas.

Sumber : Rosa, Shalahuddin (2018:50).



2.3.6 Kamus Data

Rosa 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”.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam kamus data dapat dilihat dalam table berikut ini:

Table 2.6 Simbol-simbol dalam Kamus Data

No	Simbol	Arti
1.	=	disusun atau terdiri atas
2.	+	Dan
3.	[]	baik ...atau...
4.	{ } ⁿ	n kali diulang/ bernilai banyak
5.	()	data operasional
6.	*...*	batas komentar

Sumber : Rosa, Shalahuddin (2018:74).

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian HTML



Gambar 2.1 Logo HTML

Endra & Aprilita (2018), “HTML atau Hypertext Markup Language merupakan salah satu bahasa yang biasa digunakan oleh pengguna dalam membuat tampilan yang digunakan oleh web application”.



2.4.2 Pengertian PHP



Gambar 2.2 Logo HTML

Sulistiono (2018:5), “PHP (*Hypertext preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat *website* atau situs dinamis dan menangani rangkaian bahasa pemrograman antara *clientside scripting* dan *serverside scripting* ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML”.

2.4.3 Pengertian CSS (Cascading Style Sheet)



Gambar 2.3 Logo CSS

Menurut (Hidayatullah dan Kawistara, 2017:83) “CSS berfungsi untuk membuat tampilan lebih rapih dan menarik”

2.4.4 Pengertian Bootstrap



Gambar 2.4 Logo Bootstrap

Menurut (Nugroho & Setiyawati, 2019), bootstrap adalah framework css untuk membuat tampilan web. Bootstrap menyediakan class dan komponen yang sudah siap dipakai.



2.4.5 Pengertian Javascript



Gambar 2.5 Logo Javascript

Syaripuddin (2018:8), “*Javascript* adalah sebuah bahasa komputer atau kode pemrograman yang digunakan pada website agar website tersebut menjadi lebih interaktif dan dinamis”

2.4.6 Pengertian XAMPP



Gambar 2.6 Logo XAMPP

Mawaddah dan Fauzi (2018) menyatakan bahwa XAMPP ialah software yang di dalamnya terdapat server MySQL dan didukung oleh PHP sebagai bahasa pemrograman untuk membuat website dinamis serta terdapat web server apache yang dapat dijalankan di beberapa platform seperti OS X, Windows, Linux, Mac, dan Solaris

2.4.7 Pengertian MySQL



Gambar 2.7 Logo MySQL

Sukanto dan Shalahuddin (2018:46), “*SQL (Structured Query Language)* adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada RDBMS. SQL awalnya dikembangkan berdasarkan teori aljabar relasional dan kalkulus”. dikembangkan berdasarkan teori aljabar relasional dan kalkulus”.



2.5 Penelitian terhadulu

Penelitian terdahulu ini bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis menangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian dalam penelitian penulis.

Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitain yang dilakukan penulis:

Tabel 2.6 Jurnal-Jurnal Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Judul Peneliti	Fokus Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Winarti, Muhammad Ihsan, Novita Wulandari Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Campus Mart Unimuda Sorong dengan PHP Dan MySql	untuk merancang sebuah aplikasi penjualan dan pemesanan produk berbasis web dan dapat membantu penjualan dengan praktis dan efektif dalam proses penjualan di Toko Campus Mart UNIMUDA Sorong	Metode penelitian dan pengembangan (<i>re-search and Development/ R&D</i>)	Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Campus mart UNI- MUDA Sorong dapat membantu user dan pelanggan dalam mencari informasi baru tentang barang yang dijual, selain itu mampu menyediakan penjualan barang yang mana pemesanan produk dapat dilakukan secara online, sehingga pembeli tidak harus datang ke Toko Campus Mart UNIMUDA Sorong.

Lanjutan **Tabel 2.6** Jurnal-Jurnal Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Judul Peneliti	Fokus Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
2.	Yuli Prasetyo Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Nuratih Fashion	Untuk mengembangkan sistem yang dapat menangani masalah keterlambatan pelayanan dan ketidakakuratannya informasi yang dihasilkan.	Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif	Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada Nuratih Fashion dapat mengoptimalkan mutu pelayanan yang baik, mengefesiensikan biaya, dan dapat memaksimalkan tenaga yang ada pada usaha fashion serta dapat mengefektifkan waktu pada kondisi yang berbeda.
3.	Johan Amriyahya Aplikasi Penjualan Batik pada CV. Melina Berbasis Web	Merancang dan membuat Aplikasi Penjualan Batik CV Melina Berbasis Web untuk mempermudah kinerja bagian kasir, gudang, administrasi dan pemilik CV Melina yang ber-tindak sebagai manager	Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif	Aplikasi Penjualan Batik CV Melina Berbasis Web ini dapat memudahkan kerja Pegawai di bagian kasir, gudang dan management untuk melakukan transaksi penjualan maupun pembelian barang berupa kain, mengawasi jalannya sistem sistem kerja.

Lanjutan **Tabel 2.6** Jurnal-Jurnal Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Judul Peneliti	Fokus Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
4.	Syahrul Mauluddin, Nakya Santini Sistem Informasi Persediaan Dan Penjualan Barang Berbasis Desktop Di D-Net House	Untuk merancang sebuah sistem informasi persediaan dan penjualan barang. Dengan adanya sistem informasi tersebut diharapkan tidak terjadi lagi kesalahan penghitungan data penjualan, pencarian atau penelusuran data penjualan dan pesediaan barang menjadi mudah dan cepat, serta proses pembuatan laporan penjualan dan persediaan barang menjadi cepat dan dapat dilakukan kapan saja sesuai dengan kebutuhan.	metode pendekatan berorientasi objek dan metode pengembangan sistem	Aplikasi Persediaan dan Penjualan Barang Berbasis web ini dapat memenuhi kebutuhan pihak D-Net House yakni tidak terjadi lagi kesalahan penghitungan data penjualan, pencarian atau penelusuran data penjualan dan pesediaan barang menjadi mudah dan cepat, proses pembuatan laporan penjualan dan persediaan barang menjadi cepat dan dapat dilakukan kapan saja sesuai dengan kebutuhan.

Lanjutan **Tabel 2.6** Jurnal-Jurnal Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Judul Peneliti	Fokus Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
5.	Endi Rifai, Danang Nugroho Sistem Informasi Manajemen Persediaan Barang Berbasis Web di Toko Pertanian Tani Agung Tempuran	Untuk merancang Sistem Informasi Manajemen Persediaan Barang Berbasis Web di Toko Pertanian Tani Agung Tempuran. Sistem ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam melakukan transaksi pembelian barang	Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif	Aplikasi Manajemen Persediaan Barang Berbasis Web di Toko Pertabuab Tani Agung tempuran Dapat mengontrol pemasukan barang dan pengeluaran barang, Meningkatkan sarana dan prasarana dalam penyampaian informasi persediaan barang di Toko Pertanian Tani Agung Tempuran, Dapat melakukan penghitungan barang masuk dan barang keluar secara otomatis, dan Dapat meningkatkan efisiensi dan keakuratan dalam transaksi pembelian barang.