



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Umum

##### 2.2.5 Pengertian Komputer

Barany Fachri, dkk (2020:13) menyatakan bahwa “Komputer adalah sebuah mesin hitung elektronik yang secara cepat menerima informasi masukan digital dan mengolah informasi tersebut menurut seperangkat instruksi yang tersimpan dalam komputer tersebut dan menghasilkan keluaran informasi yang dihasilkan setelah diolah”.

Menurut Susanto (2021:2) menjelaskan bahwa “Komputer adalah sekelompok alat elektronik yang terdiri atas perintah *input*, alat yang mengolah *input*, dan peralatan *output* yang memberikan informasi serta bekerja secara otomatis”.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan komputer adalah suatu alat elektronik yang dapat mengolah informasi dan bekerja secara otomatis.

##### 2.3.5 Pengertian Data

Menurut M.Yusuf, dkk (2019:3) “Data didefinisikan sebagai deskripsi atau keterangan sebuah objek yang belum memiliki makna secara utuh, dapat berupa angka (*numeric*), karakter (*text*), gambar (*image*), suara (*sound*) ataupun lambang (*symbol*)”.

Menurut Susilo (2021:2) menjelaskan bahwa “Data adalah fakta-fakta yang mentah atau yang belum diolah dimana fakta tersebut mewakili kejadian atau peristiwa yang terjadi sebelum disusun ke dalam bentuk yang dapat dipahami atau digunakan pengguna”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan data adalah fakta – fakta sebuah objek yang mentah dan belum diolah secara utuh yang berupa angka, karakter, gambar, suara, maupun simbol.



### **2.4.5 Pengertian Basis Data**

Menurut V.K Pallaw (2018:2) menjelaskan bahwa “*Database* didefinisikan sebagai satu koleksi dari data yang saling berhubungan, disimpan bersama-sama secara logika, yang didesain untuk menjumpai informasi sesuai dengan kebutuhan dari organisasi”.

Menurut Suprihatin (2021:3) “Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan (relasi) antara satu dengan yang lainnya yang diorganisasikan berdasarkan skema atau struktur tertentu”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan *database* adalah kumpulan data yang disimpan dan saling berhubungan berdasarkan struktur tertentu.

## **2.2 Teori Judul**

### **2.2.5 Pengertian Sistem**

Menurut Cahya dan Muarifah (2020:7), Menyatakan bahwa “Sistem adalah dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan berintraksi membentuk kesatuan kelompok sehingga menghasilkan suatu tujuan”.

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem adalah kumpulan komponen dengan aturan yang terstruktur untuk mencapai tujuan tertentu.

### **2.3.5 Pengertian Informasi**

Menurut Maydianto (2021:51) Menjelaskan bahwa “Informasi adalah hasil dari pemrosesan data yang relevan dan memiliki manfaat bagi penggunanya”.

Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang memiliki arti bagi penggunanya.

### **2.2.3 Pengertian Manajemen**

Menurut Susan (2019:954) “Manajemen adalah kegiatan seseorang dalam mengatur organisasi, lembaga atau sekolah yang bersifat manusia maupun non manusia, sehingga tujuan organisasi, lembaga atau sekolah dapat tercapai secara efektif dan efisien”.



Menurut Kalprianus (2022:4) “Manajemen merupakan suatu ilmu dan seni dalam pelaksanaan pengelolaan dimulai dari proses rencana, organisasi, koordinasi, evaluasi, pengendalian dan peningkatan guna mencapai, suatu tujuan bekerja yang diharapkan”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa manajemen adalah suatu ilmu dalam mengatur organisasi sehingga dapat mencapai suatu tujuan yang di inginkan.

#### **2.2.4 Pengertian Sistem Informasi Manajemen**

Menurut Agustin (2018:66) “Sistem informasi manajemen adalah proses pengolahan data menjadi suatu informasi yang benar dan tepat untuk dapat digunakan dalam pengambilan keputusan.”.

Sistem informasi manajemen adalah proses pengolah data yang menyajikan suatu informasi guna mendukung pengambilan suatu keputusan pada sebuah organisasi.

#### **2.2.5 Pengertian Tracking**

Menurut Wikipedia *tracking* atau sistem pelacakan digunakan untuk mengamati orang atau objek yang bergerak dan menyediakan urutan data lokasi yang dipesan secara tepat waktu untuk diproses lebih lanjut.

*Sistem pelacakan*, Wikipedia, <https://g.co/kgs/r2TgBp> , (diakses pada Agustus 11, 2022).

Pengertian *tracking* atau pemantauan dalam hal ini adalah kegiatan untuk memantau keberadaan barang berdasarkan posisi yang didapatkan dari peralatan tracking. Ada 2 tipe alat *tracking*, yaitu :

##### **1. Passive Tracking**

Alat yang digunakan menyimpan data-data seperti lokasi, kecepatan, arah, dan lainnya. Ketika mobil kembali maka data yang terdapat pada alat yang dipasang dapat di download ke komputer lalu dilakukan evaluasi terhadap data tersebut.



## 2. *Active Tracking*

Alat yang digunakan memperoleh data-data seperti lokasi, kecepatan, arah, dan lainnya. Lalu data-data tersebut langsung dikirim kepada komputer *server* secara *real-time* melalui jaringan seluler atau satelit.

### 2.2.6 Pengertian Kendaraan

Berdasarkan Pasal 1 angka 7 UU Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, Kendaraan adalah suatu sarana angkut di jalan yang terdiri atas kendaraan bermotor dan kendaraan tidak bermotor.

UU 22 Tahun 2009, DPR RI,

[https://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/UU\\_2009\\_22.pdf](https://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/UU_2009_22.pdf), (diakses pada Juli 17, 2022).

### 2.2.7 Pengertian Pengiriman Barang

Menurut Lukas dan Safitri dalam Feri, dkk (2021:102) “Pengiriman barang adalah bagian penting dalam suatu rantai persediaan yang berfungsi untuk menyiapkan dan mengirimkan barang ke *customer*”.

### 2.2.8 Pengertian Website

Menurut Abdulloh (2018:1) “*Website* atau disingkat web dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet”.

Menurut Lestari (2019:5), “*Website* adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa informasi berisi tentang video, gambar, teks, animasi yang diakses dengan menggunakan internet maupun tidak tergantung dengan laman web yang diakses”.

Dapat disimpulkan bahwa *website* adalah sekumpulan halaman yang berisi video, gambar, teks, dan animasi yang diakses menggunakan internet.



### 2.2.9 Pengertian Metode *Waterfall*

Chrisantus Trisianto (2018:12) Menjelaskan tentang metode *waterfall* sebagai berikut.

Metode *Waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir kebawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian. Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang runtut: requirement (analisis kebutuhan), desain sistem (*system design*), Coding & Testing, Penerapan Program, pemeliharaan.

Sukanto & Shalahuddin dalam Yopi (2020:155) “*Waterfall* adalah model menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, dan pengujian”.

Urutan tahapan metode *Waterfall* menurut Aceng Abdul Wahid (2020:3) yaitu :

- a. Requirement
- b. Design
- c. Implementation
- d. Testing
- e. Maintenance

### 2.2.10 Pengertian Sistem Informasi Manajemen *Tracking* Kendaraan Pengiriman Barang Berbasis *Website* Pada CV. Putra Mandiri Transport Menggunakan Metode *Waterfall*

Aplikasi *Tracking* Pengiriman Barang berbasis *website* menggunakan metode *Waterfall* pada CV. Putra Mandiri Transport Palembang adalah sebuah aplikasi yang dapat memudahkan pelanggan dalam melihat titik barang yang sedang dikirimkan melalui jasa CV. Putra Mandiri Transport Palembang serta memudahkan admin dalam mengelola data pengiriman barang.



## 2.3 Teori Khusus

### 2.3.1 UML

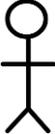
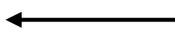
Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2018:133), mendefinisikan bahwa “UML merupakan sebuah standar Bahasa yang digunakan untuk menganalisis dan merancang serta menggambarkan arsitektur program dalam pemrograman *object oriented*”.

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa UML adalah sebuah Bahasa atau metodologi yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan sistem berorientasi objek.

### 2.3.2 Pengertian *Use Case Diagram*

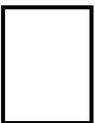
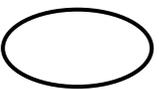
Menurut Tohari dalam Tabrani dan Aghniya (2019:46) menyimpulkan bahwa, “*Use Case* adalah rangkaian atau uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor”

**Tabel 2.1** Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perlakuan dan struktur data dari objek yang ada diatas objek induk ( <i>ancestor</i> ).



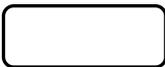
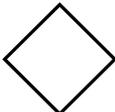
Lanjutan Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*

	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> adalah sumber secara eksplisit.
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Associaton</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasian paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

### 2.3.3 Activity Diagram

Menurut Hamid, dkk (2020:162)“Activity diagram adalah pemodelan yang dilakukan pada suatu sistem dan menggambarkan aktivitas sistem berjalan. Activity diagram ini digunakan sebagai penjelasan aktivitas program tanpa melihat koding atau tampilan.

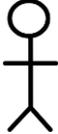
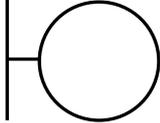
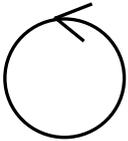
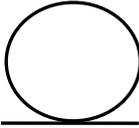
**Tabel 2.2** Simbol-simbol *Activity Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Initial</i>	Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
	<i>Dependency</i>	Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
	<i>Activity</i>	Menandakan sebuah aktivitas.
	<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan.
	<i>Fork/Join</i>	Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	<i>Rake</i>	Menunjukkan adanya dekomposisi.

### 2.3.4 Sequence Diagram

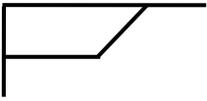
Menurut Tohari dalam Tabrani dan Aghniya (2019:46), menyimpulkan bahwa, “*Sequence diagram* menggambarkan interaksi antara sejumlah objek dalam urutan waktu”.

Tabel 2. 1 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Object</i>	Merupakan <i>instance</i> dari sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secara horizontal
	<i>Dependency</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Lifeline</i>	Mengindikasikan keberadaan sebuah object dalam basis waktu.
	<i>Activation</i>	Mengindikasikan sebuah objek yang akan melakukan sebuah aksi.
	<i>Boundary</i>	Terletak diantara sistem dengan dunia sekelilingnya. Semua form, laporan, antarmuka ke perangkat keras seperti printer atau scanner dan antarmuka ke sistem lainnya adalah termasuk dalam kategori.
	<i>Control</i>	Berhubungan dengan fungsionalitas seperti pemanfaatan sumber daya, pemrosesan distribusi, atau penanganan kesalahan.
	<i>Entity</i>	Digunakan untuk menangani informasi yang mungkin akan disimpan secara permanen.



Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

	<i>Message</i>	Mengindikasikan komunikasi antara objek.
	<i>Self-Message</i>	Mengindikasikan komunikasi Kembali kedalam sebuah objek itu sendiri.
	<i>Loop</i>	Mengeksekusi berulang kali dan penjaga menunjukkan dasar iterasi

### 2.3.5 Class Diagram

Pressman dalam Sa'ad (2020:49) menjelaskan tentang *class diagram* sebagai berikut.

Unsur-unsur utama dari diagram kelas adalah kotak, yang merupakan ikon yang digunakan untuk mewakili kelas dan interface. Setiap kotak dibagi menjadi bagian-bagian horizontal. Bagian atas berisi nama kelas. Bagian tengah berisi daftar atribut kelas dan bagian tengah bawah merupakan operation dari kelas tersebut.

Tabel 2.4 Simbol – simbol *Class Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan				
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td>nama_kelas</td> </tr> <tr> <td>+atribut1</td> </tr> <tr> <td>+atribut1</td> </tr> <tr> <td>+operation ()</td> </tr> </table>	nama_kelas	+atribut1	+atribut1	+operation ()	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
nama_kelas						
+atribut1						
+atribut1						
+operation ()						
	<i>Assosiation</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.				

Lanjutan Tabel 2.4 Simbol – simbol *Class Diagram*

	<i>Composition</i>	Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi <i>composition</i> terhadap <i>class</i> tempat bergantung tersebut.
	<i>Dependency</i>	Hubungan di mana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ), akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya (elemen yang tidak mandiri).
	<i>Aggregation</i>	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian ( <i>whole-part</i> ).
	<i>Generalization</i>	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi – spesialisasi (umum khusus).

## 2.4 Teori Program

### 2.4.1 Bootstrap

Menurut Abdulloh (2018:261) “*Bootstrap* merupakan salah satu framework CSS paling populer dari sekian banyak framework CSS yang ada. *Bootstrap* memungkinkan desain sebuah web menjadi responsif sehingga dapat dilihat dari berbagai macam ukuran *device* dengan tampilan tetap menarik”.



#### 2.4.2 CSS (*Cascading Style Sheet*)

Daniel & Heru (2020:60) menuliskan, “CSS adalah kode yang digunakan untuk mengatur tampilan sebuah dokumen HTML seperti : warna, jenis font, jarak antar baris dan lainnya yang berhubungan untuk memperindah tampilan website”.

Lewenusa (2019:1) menjelaskan tentang CSS sebagai berikut.

CSS (*Cascading Style Sheet*) secara sederhana adalah sebuah metode yang digunakan untuk mempersingkat penulisan tag HTML, seperti *font*, *color*, *text* dan tabel menjadi lebih ringkas sehingga tidak terjadi pengulangan penulisan. CSS digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format berbeda.

#### 2.4.3 Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Mubarak et al (2019:26) “PHP adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang dapat ditambahkan ke dalam HTML”.



Gambar 2.1 Logo PHP

#### 2.4.4 Sintaks Dasar PHP

Abdulloh (2018:128), menjelaskan skrip PHP dituliskan di antara tanda `<?php` dan `?>` yang memisahkan skrip PHP dengan skrip lainnya. Setiap baris skrip PHP harus di akhiri dengan tanda semicolon (;). Jika tidak, maka akan menampilkan pesan error. Berikut contoh penulisan skrip PHP di dalam skrip HTML :

```
<!DOCTYPE HTML>
<html>
```



```
<head>
  <title> Latihan PHP </title>
</head>
<body>
  <?php
    Echo "Latihan PHP";
  ?>
</body>
</html>
```

#### 2.4.5 Tipe Data PHP

Abdulloh (2018:133), menjelaskan bahwa variabel pada PHP dapat menyimpan berbagai macam tipe data. Beda tipe data dapat melakukan hal yang berbeda pula. Berikut tipe data yang di dukung oleh PHP.

1. **String**, yaitu tipe data berupa teks atau angka yang ditulis di antara petik ganda.
2. **Integer**, yaitu tipe data numerik non desimal antara -2,147,483,648 hingga 2,147,483,647.
3. **Float**, yaitu tipe data numerik berupa angka desimal. Tanda koma pada angka desimal menggunakan tanda titik, missal : 23.25.
4. **Boolean**, yaitu tipe data yang hanya dapat bernilai *true* atau *false*.
5. **Array**, yaitu tipe data yang menyimpan banyak nilai dalam satu variabel.
6. **Object**, yaitu tipe data yang menyimpan data beserta informasi bagaimana data di proses.
7. **Null**, yaitu tipe data yang hanya dapat bernilai NULL.

Untuk dapat menampilkan tipe data beserta nilainya pada PHP dapat menggunakan perintah **var\_dump()**. Contohnya seperti berikut:

```
<? Php
  $kata = "Selamat pagi kawan";
  $angka = 210;
```



Var dump (\$kata);

Var dump (\$angka);

?>

#### 2.4.6 Pengertian *MySQL*

Menurut Harianto, Pratiwi, dkk (2019:13). “*MySQL* adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang *database* sebagai sumber dan pengetahuan”.

Menurut Triwahyuni, Oktaria, dan Parma (2019:96). “*MySQL* merupakan *database* yang dikembangkan dari Bahasa SQL (*Structure Query Language*). SQL sendiri merupakan bahasa yang terstruktur yang digunakan untuk interaksi antara *script* program dengan *database server* dalam hal mengolah data”.



Logo MySQL

#### 2.4.7 Pengertian *XAMPP*

Menurut Yudhanto & Prasetyo (2018:14). “*XAMPP* adalah kompilasi program aplikasi gratis terfavorit di kalangan developer/programmer yang berguna untuk pengembangan website berbasis PHP dan *MySQL*”.



Gambar 2.2 Logo *XAMPP*



#### 2.4.8 Pengertian *Sublime Text*

Menurut Mifta Faridl dalam Sa'ad (2020:40). “*Sublime Text* adalah teks editor berbaris *python* yang cukup terkenal di kalangan pengembang, penulis, dan desainer. *Sublime text* mencegah plugin merusak *sublime text* dan mempercepat pembukaan aplikasi di awal”.

Menurut Nurhidayah, dkk (2020:51). “*Sublime Text* adalah aplikasi teks editor untuk berbagai Bahasa pemrograman, salah satunya adalah PHP. Teks editor aplikasi yang digunakan programmer untuk membuat program komputer dan mengedit *source code* dari Bahasa pemrograman”.



Gambar 2.3 Logo *Sublime Text*



## 2.5 Referensi Jurnal

Dalam penyusunan tugas akhir ini terdapat beberapa jurnal yang dijadikan sebagai perbandingan, yaitu sebagai berikut :

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Cahya Vikasari, pada tahun 2018 dengan judul “Sistem Informasi Manajemen Pada Jasa Expedisi Pengiriman Barang Berbasis Web”. Penelitian ini berisi penggunaan aplikasi sistem informasi manajemen expedisi pengiriman barang yang dibangun dapat mengurangi resiko kehilangan data karena kurang tertib administrasi, kekeliruan data atau kurang lengkapnya data pengiriman barang karena data tersimpan terpusat pada server. Pembagian kurir dalam pengiriman barang dapat dilakukan dengan lebih mudah dan dapat memberikan informasi tentang tracking pengiriman barang sehingga proses pengiriman dapat dilacak keberadaannya.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Anik Setyaningsih dan Mochamad Sidqon pada tahun 2020 dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pengiriman Barang Berbasis Web (Studi Kasus PT. Duta Transindo Pratama Surabaya)” membahas mengenai adanya sistem informasi pengiriman barang yang telah dibuat dapat mencatat dan memonitoring pengiriman barang secara jelas, memudahkan pelanggan melakukan pengecekan ongkos kirim dan tracking barang. Sistem informasi ini petugas dapat melakukan perubahan serta memperbarui status pengiriman dan memudahkan admin dalam melakukan pekerjaan sehingga dapat mencetak laporan pengiriman dengan efisien.



3. Penelitian yang dilakukan oleh Susafa'ati pada tahun 2019 dengan judul "Implementasi Model Waterfall Pada Sistem Informasi Pengiriman Barang Berbasis Web". Sistem aplikasi pengiriman barang yang dibangun mempermudah proses pengiriman barang dan meringankan karyawan untuk menginput data pelanggan untuk bertransaksi, menghasilkan informasi dalam bentuk web serta dilakukan dengan cepat, tepat dan akurat. Tingkat pelayanan terhadap konsumen atau pelanggan menjadi jauh lebih baik dan lebih cepat serta memudahkan dalam pencarian data layanan, data kota tujuan, data tarif, data pengiriman dan data penerima.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Purnomo Ibrahim, Anton, dan Puji Astuti pada 2021 berjudul "Perancangan Sistem Informasi Pengiriman Barang Berbasis Web Pada PT. Boma Tirta Prima". Dengan adanya website pengiriman barang ini PT. Boma Tirta Prima dapat mengelola data customer, memiliki penyimpanan data yang tidak mudah hilang dan mudah dicari serta sistem tracking untuk melacak posisi barang. Mempermudah pengelolaan data laporan dan mempermudah customer untuk mengirim barang tanpa harus ketempat jasa pengiriman barang.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Anna, Nurmalasari, dan Yayuk Rohayani pada tahun 2020 berjudul "Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pengiriman Barang". Penelitian ini membahas mengenai Sistem informasi akuntansi yang dibuat pada PT. Suryagita Nusaraya dapat membantu dalam mengolah data transaksi pengiriman barang hingga proses pembuatan laporan keuangan dengan mudah serta meminimalisir kesalahan pencatatan jika sistem sudah terkomputerisasi dengan baik hal ini sangat memudahkan perusahaan dalam mengolah transaksi harian dengan cepat tanpa perlu mencatat di kertas lagi. Data tersimpan aman dan rapi, bisa dicetak kapan saja saat data dibutuhkan dengan proses pencarian yang cepat.



6. Pada penelitian yang dilakukan oleh Lucky Pratama Rachmawan, Sugiarto, dan Rizky Parlita pada tahun 2019 yang berjudul “Pengelolaan Data Pengiriman Ekspedisi Dengan Berbasis Web (Studi Kasus PT. Sukses Sempurna)”. Penelitian ini membahas mengenai, dengan adanya aplikasi yang telah dibangun membantu perusahaan dalam mengolah data pengiriman barang dan pencatatan data barang, serta terdapat mode tracking barang yang memudahkan dalam pelacakan pengiriman barang.
7. Pada penelitian yang dilakukan oleh Evi Yulianti, Gizcha Putri Destriana, Sukemi pada tahun 2018 yang berjudul “Sistem Informasi Pengiriman Barang Pada PT. Vira Surya Utama Palembang”. Penelitian ini membahas mengenai sistem informasi yang dikembangkan telah menggunakan integrasi data melalui database pengiriman barang yang tersedia dalam pengolahan data dan penyimpanan database berhasil mencatat data pengiriman barang pada PT. Vira Surya Utama Palembang. Sistem informasi ini juga dapat membantu penyimpanan dan pencetakan laporan pengiriman barang dan laporan keuangan.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Imam Nawawi, Ari Abdilah, N. Nurajjah pada tahun 2019 dengan judul “Sistem Monitoring Barang Cetak Berbasis Web Menggunakan Model Waterfall”. Membahas mengenai penggunaan teknologi komputersasi membantu dalam menghasilkan keputusan-keputusan yang akurat dan cepat, sehingga monitoring terhadap barang cetakan dapat meningkat dan semakin membaik, baik dalam pengiriman, permintaan pelanggan dan sisa stok barang. Sistem ini memudahkan pekerjaan bagi karyawan dan meningkatkan kelancaran didalam proses monitoring.



9. Penelitian yang dilakukan oleh Akmal Satyagraha, Wina Witanti, Herdi Ashaury pada tahun 2020 berjudul “Pembangunan Sistem Informasi Monitoring Logistik di PT Dirgantara Indonesia”. Membahas mengenai sistem yang telah dibangun dapat membantu dalam pengontrolan persediaan barang yang dapat memberikan kemudahan dalam mengelola data dan informasi bidang logistik, menyediakan data logistik yang akurat untuk keperluan perencanaan kebutuhan barang dan membantu dalam aliran informasi. Sehingga setiap data yang dihasilkan dari persediaan barang dapat langsung diketahui dan dapat membantu dalam menunjang keputusan proses selanjutnya.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Marwanto Rahmatuloh, Muhammad Rizky Revanda yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Pada PT. Haluan Indah Transportindo Berbasis Web”. Penelitian ini membahas mengenai sistem jasa pengiriman barang yang telah dibangun dapat mengurangi resiko kehilangan data karena kurang tertib administrasi, kekeliruan data atau kurang lengkapnya data pengiriman barang karena data tersimpan terpusat pada server. Penggunaan aplikasi ini memberikan informasi tentang tracking pengiriman barang sehingga proses pengiriman barang dapat diketahui status pengirimannya.