

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

2.1.1 Pengertian Sistem

Menurut (Prehanto, 2020), sistem merupakan bagian-bagian komponen dikumpulkan yang memiliki hubungan satu sama lain baik fisik maupun non fisik yang bersama – sama dalam bekerja demi tujuan yang dituju secara harmonis

Menurut (Wahyudi dan Ridho 2020), sistem berupa unsur yang saling sinkron satu dengan yang lain dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang maksimal

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem bisa diartikan sebagai suatu rangkaian kerja atau struktur yang terdiri dari langkah-langkah atau bagian-bagian yang saling terhubung dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.2 Pengertian Informasi

Pengertian informasi menurut (Lumbangaol dan Ridho 2020) informasi adalah hasil dari pemrosesan data yang relevan dan memiliki manfaat bagi penggunanya.

Menurut (Prehanto 2020) Informasi merupakan hasil pengolahan data dengan cara tertentu sehingga lebih berarti dan berguna bagi penerimanya

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah hasil dari pengolahan data yang relevan sehingga lebih berarti dan bermanfaat bagi penggunanya atau penerimanya.

Suatu sistem informasi yang berkualitas dapat dilihat dari tiga hal yaitu:

1. Akurat

Informasi harus benar dan tidak boleh ada kesalahan. Harus secara cermat mengacu pada tujuannya, dan sumber informasi yang sah harus disampaikan kepada penerima.

2. Tepat waktu

Informasi yang diberikan kepada pengguna jangan sampai tertunda. Karena informasi adalah dasar untuk pengambilan keputusan, informasi yang tidak diteruskan tidak lagi berharga. Keputusan selanjutnya dapat menjadi bencana bagi organisasi dan perusahaan.

3. Relevan

Informasi harus bermanfaat bagi pemiliknya. Pentingnya informasi bagi setiap orang berbeda (Andrianof, 2018).

2.1.3 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Wahyudi & Ridho. (2020) Sistem Informasi adalah sekumpulan komponen- komponen yang saling berkaitan satu sama lain yang membentuk tujuan untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam suatu perusahaan atau organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan dan pengaliran sistem informasi yang dibangun.

Menurut Lumbangaol dan Ridho (2020), sistem informasi adalah gabungan dari kegiatan teknologi informasi dan mereka yang menggunakannya untuk mengendalikan proses. Istilah yang umum sering merujuk pada sistem informasi yang digunakan dalam interaksi manusia, prosedur algoritma, data dan teknologi.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah keseluruhan komponen yang bekerja bersama-sama dalam suatu perusahaan atau organisasi untuk mencapai tujuan tertentu. Ini melibatkan teknologi informasi dan cara manusia menggunakan teknologi tersebut untuk mengontrol proses, dan mengelola data Jadi, secara sederhana,

2.1.4 Komponen Sistem Informasi

Menurut Hutahaean dalam Sumbaryadi (2020) Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (*building block*), yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, dan blok kendali. Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran.

a. Blok masukan (*input block*)

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input yang dimaksud adalah metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

b. Blok model (*model block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematika yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

- c. Blok keluaran (*output block*)
Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
- d. Blok teknologi (*technology block*)
Teknologi merupakan “*Tool box*” dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran, dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari tiga bagian utama yaitu teknis (*brainware*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat keras (*hardware*).

2.2 Konsep Dasar Penjualan

2.2.1 Pengertian Penjualan

Menurut Wahyudi & Ridho, (2020) Penjualan ialah proses menawarkan atau mempromosikan barang dagang yang menjadi produk pokok didalam perusahaan yang dilakukan secara langsung atau terus menerus di tempat penjualan. Penjualan bisa juga di maknakan sebagai langkah untuk memperoleh keuntungan dari suatu perusahaan, dan akibatnya adalah kegiatan operasional perusahaan dapat tetap dijalankan terus menerus.

Menurut Wibowo (2021) Penjualan merupakan suatu kegiatan yang di tujuakan untuk mengembangkan berbagai rencana strategis yang dapat di arahkan pada kegiatan usaha memuaskan kebutuhan dan juga keinginan dari pembeli atau konsumen untuk dapat mendapatkan penjualan yang dapat menghasilkan laba dan keuntungan.

Dapat disimpulkan Penjualan adalah kegiatan penting dalam perusahaan yang melibatkan promosi dan penawaran produk secara terus-menerus untuk mendapatkan keuntungan. Ini juga melibatkan strategi untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen, menjaga kelangsungan operasional perusahaan, dan mencapai laba yang diinginkan.

2.2.2 Tujuan Penjualan

Supramono, (2015) Tujuan utama penjualan yaitu mendatangkan keuntungan atau laba dari produk ataupun barang yang dihasilkan produsen dengan pengelolaan yang baik.

2.3 Konsep Dasar Promosi

2.3.1 Pengertian Promosi

(Menurut satriadi 2021) dkk Promosi adalah proses memberikan informasi, membujuk sampai mempengaruhi proses pembelian/penggunaan terhadap suatu produk atau jasa kepada konsumen.

(Menurut firmansyah 2020) Promosi sebagai upaya memperkenalkan produk dan jasa agar bisa dikenal dan diterima *public*.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa promosi adalah promosi dapat disimpulkan sebagai upaya memberikan informasi dan membujuk konsumen untuk mengenal, menerima, dan menggunakan suatu produk atau jasa.

2.4 Konsep Dasar Website

2.3.1 Pengertian Website

Menurut Nurhadi (2017) *Website* sering juga disebut *web*, dapat diartikan suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink.

Menurut Lumbangaol dan Ridho (2020) *website* atau layanan informasi yang menggunakan konsep tautan *hypertext* untuk menyederhanakan penelusuran atau navigasi informasi secara *online*

Penulis dapat menyimpulkan bahwa website adalah sekumpulan halaman yang dapat memuat informasi baik dalam bentuk teks, gambar dan informasi lainnya guna mencapai tujuan tertentu.

2.3.3 Unsur – unsur website

Menurut Sukmayasa (2024) dalam sebuah *website* tentu ada unsur- unsur yang terdapat di dalamnya agar sebuah *website* bias diciptakan dan kemudian dioperasikan oleh penggunanya. Berikut unsur-unsur yang terdapat di dalamnya:

1. Nama Domain

Nama *domain* adalah sistem penamaan alamat internet yang memudahkan akses ke suatu situs *web*. Dengan adanya Nama Domain, alamat IP yang sulit diingat menjadi lebih mudah diingat, sehingga penggunaan internet menjadi lebih sederhana. Nama Domain juga memiliki ekstensi atau akhiran yang mengidentifikasi tujuan dan lokasi situs *web* tersebut. Contoh nama domain yang berekstensi internasional adalah com, net, org, info, biz, name, ws. Sedangkan contoh nama Domain berekstensi lokasi Negara Indonesia adalah:

- a. co.id: Untuk badan Usaha yang mempunyai badan khusus.
- b. go.id: Khusus untuk lembaga pemerintahan Republik Indonesia.
- c. ac.id: Untuk lembaga Pendidikan.
- d. mil.id: Khusus untuk Lembaga Militer Republik Indonesia.
- e. or.id: Untuk segala macam organisasi yang tidak termasuk ke dalam katagori.

2. *Web hosting*

Web hosting adalah elemen penting dalam pembuatan situs *web*, berfungsi sebagai tempat penyimpanan semua data yang ada pada situs tersebut. Layanan *web hosting* ini memberikan kemudahan bagi pengguna untuk membandingkan manfaat dan kenyamanan yang ditawarkan oleh penyedia layanan dengan penawaran dari pesaing dalam industri yang sama.

3. *Desain Website*

Desain website adalah konsep yang menunjukkan bagaimana tampilan dan konten suatu situs *web* yang akan dipublikasikan. Para perancang situs *web* membuat desain yang memudahkan dan menarik perhatian pengunjung, sehingga mereka tertarik untuk terus membaca dan mengakses informasi dari situs yang telah dibuat.

4. *Publikasi Website*

Publikasi *website* adalah langkah terakhir dalam proses pembuatan situs *web*, di mana situs tersebut ditampilkan secara umum dan dapat

diakses oleh masyarakat luas yang mencari informasi yang ada di dalamnya. Setelah *publikasi, situs web* tersebut akan dipromosikan untuk menarik perhatian banyak pengunjung dan meningkatkan jumlah akses.

2.3.4 Fungsi Website

Website mempunyai beberapa fungsi tergantung tujuan dari pembuatan *website* itu sendiri, secara umum fungsi *website* adalah sebagai berikut menurut Ali, dalam Harminingtyas (2014:46-47):

1. Sebagai Media Promosi

Website sebagai media promosi dapat dikategorikan menjadi media promosi utama, seperti mesin pencari atau toko online, serta sebagai penunjang promosi utama yang memberikan informasi lebih lengkap dibandingkan media promosi *offline* seperti koran atau majalah. *Website* juga dapat menampilkan iklan, *portofolio*, atau konten multimedia yang menarik perhatian calon pelanggan.

2. Sebagai Media Penjualan

Toko *online* merupakan media penjualan yang sangat efektif dibandingkan dengan toko fisik. Membangun toko *online* hanya memerlukan modal yang relatif lebih kecil dan dapat beroperasi 24 jam, bahkan ketika pemiliknya sedang istirahat atau tidak berada di tempat. Selain itu, toko *online* dapat diakses dari mana saja tanpa terikat ruang dan waktu, sehingga memungkinkan jangkauan pasar yang lebih luas dan kemudahan transaksi bagi pelanggan.

5. Sebagai Media Informasi

Website menyediakan informasi bersifat global karena bisa diakses dari mana saja dan kapan saja selama terhubung ke internet. Ini membuatnya mampu menjangkau audiens yang lebih luas dibandingkan media informasi konvensional seperti koran dan majalah. Informasi yang disediakan di website dapat diperbarui secara

real-time, memastikan bahwa konten yang disajikan selalu *up to date* dan relevan.

6. Sebagai Media Pendidikan

Website dapat memuat informasi atau artikel yang penuh dengan konten ilmiah atau materi pendukung pendidikan. Platform ini juga dapat digunakan untuk kursus *online*, webinar, dan *e-learning*, memberikan akses pendidikan kepada siapa saja yang memiliki koneksi internet, tanpa batasan geografis.

7. Sebagai Media Komunikasi

Website yang dirancang khusus untuk komunikasi, seperti forum dan platform jejaring sosial, menyediakan fasilitas bagi anggota untuk berbagi informasi, berdiskusi, atau membantu menyelesaikan masalah tertentu. *Website* juga dapat menyediakan fitur seperti komentar, chat, dan grup diskusi, yang memperkaya interaksi antara pengguna.

2.5 Konsep Dasar Internet

2.4.1 Pengertian Internet

Internet artinya hubungan komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, radio link, satelit dan lainnya (Gani, 2016).

2.6 Konsep Dasar Perancangan

2.6.1 Pengertian Perancangan

Menurut Nadeak, et al (2016:54), menyatakan bahwa perancangan adalah langkah pertama dalam fase pembangunan rekayasa produk atau sistem, perancangan itu adalah proses penerapan berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefinisikan sebuah peralatan, satu proses atau satu sistem secara detail yang membolehkan dilakukan realisasi fisik.

Menurut Rianto et al 2015:296 menyatakan bahwa perancangan dapat diartikan perencanaan dari pembuatan suatu sistem yang menyangkut berbagai komponen sehingga akan menghasilkan sistem yang sesuai dengan hasil dari tahap analisa sistem

Perancangan adalah proses untuk mendesain sebuah sistem baru yang menyangkut masalah ataupun tujuan yang ingin dicapai dalam membangun atau merancang sebuah sistem, sehingga mampu menyelesaikan masalah.

2.7 Konsep Dasar Google Site

2.7.1 Pengertian *Google Site*

Azhar (2022) *Google Sites* adalah cara termudah untuk membuat informasi dapat diakses oleh orang yang membutuhkan cepat, akses up-to-date. Orang-orang dapat bekerja sama dalam Situs untuk menambahkan berkas file lampiran, informasi dari aplikasi *Google* lainnya (seperti *Google Docs*, *Google Calendar*, *YouTube* dan *Picasa*), dan konten baru yang bebas bentuk. Membuat situs bersama-sama semudah mengedit dokumen, dan pengguna selalu mengendalikan siapa yang memiliki akses, apakah itu hanya sendiri, tim, atau seluruh organisasi.

Menurut Pasaribu dkk (2023) *Google Sites* adalah salah satu produk dari *google* yang memungkinkan pengguna untuk membuat situs web dan halaman web dengan mudah, tanpa pengetahuan teknis mendalam tentang pemrograman atau desain web. *Google Sites* dirancang untuk menjadi alat yang sederhana dan intuitif, terutama bagi pengguna yang tidak memiliki pengalaman dalam membuat situs web. Beberapa ruang lingkup fitur dan kemampuan *Google Sites* sebagai berikut Pembuatan dan pengeditan halaman web, templat, kolaborasi, responsif dan *mobile-friendly*, integrasi *google apps*, aksesibilitas dan publikasi dan akses kontrol. Pembuatan dan pengeditan halaman *web* membangun halaman *web* dengan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, video, grafik, dan tautan tanpa perlu mengutak-atik kode HTML atau CSS.

Menurut (Kusumawardana 2020) *Google Site* merupakan layanan *web hosting* gratis yang disediakan oleh *google*, melalui *googlesite* dapat menciptakan sebuah situs *web* yang di gunakan untuk menyajikan berbagai kepentingan di internet. *Googlesite* telah menyediakan berbagai fitur antara lain template dengan design yang elegan.

2.8 Konsep Dasar Flowchart

2.8.1 Pengertian *Flowchart*

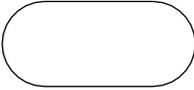
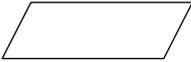
Chaudhuri (2020) *flowchart* adalah representasi diagramatik dari langkah-langkah suatu algoritma. Dalam diagram alur, kotak-kotak dengan bentuk berbeda digunakan untuk menunjukkan jenis operasi yang berbeda. Kotak-kotak ini kemudian dihubungkan dengan garis-

garis dengan panah yang menunjukkan aliran atau arah yang harus dilanjutkan untuk mengetahui langkah selanjutnya

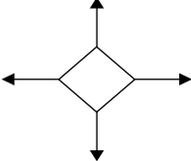
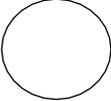
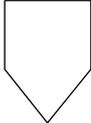
2.7.2 Simbol-Simbol Flowchart

Berikut ini merupakan simbol-simbol *flowchart*:

Tabel 1.1
Simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Terminal: digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari serangkaian proses yang berhubungan dengan komputer
2.		Input/Output: digunakan untuk menampilkan input/output apa pun operasi
3.		Computer processing: digunakan untuk menunjukkan pemrosesan apa pun yang dilakukan oleh sistem komputer
4.		Predefined processing: digunakan untuk menunjukkan apa pun proses yang tidak didefinisikan secara khusus dalam diagram alur
5.		Coment: digunakan untuk menulis pernyataan penjelasan apa pun yang diperlukan untuk memperjelas sesuatu

Lanjutan tabel 2.1

7.		<p>Document Input/Output: digunakan saat input masuk dari dokumen dan output masuk ke dokumen.</p>
6.		<p>Flow line : digunakan untuk menghubungkan simbol-simbol</p>
8.		<p>Decision: digunakan untuk menunjukkan titik mana pun dalam proses dimana suatu keputusan harus dibuat untuk menentukan tindakan lebih lanjut</p>
9.		<p>On-page connector: digunakan untuk menghubungkan bagian-bagian diagram alur dilanjutkan pada halaman yang sama</p>
10.		<p>Off-page connector: digunakan untuk menyambung bagian a diagram alur berlanjut ke halaman terpisah</p>

Sumber: Chaudhuri, *Flowchart and Algoritma Basics* (2020).