

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Desain

Desain merupakan gambaran dari komponen sistem informasi yang dirancang secara terperinci dan dimaksudkan untuk pemrograman komputer untuk melakukan implementasi sistem[1].

2.2 Website

Website adalah kumpulan halaman web yang terdapat pada sebuah domain di internet, berfungsi sebagai media pertukaran informasi yang dapat diakses di seluruh dunia menggunakan web *browser* dan terkoneksi dengan internet. Informasi yang disediakan dapat berupa teks, suara, gambar, dan animasi[2].

2.3 Online Shop

Online shop merupakan kegiatan belanja *online* yang biasanya dapat dilakukan pada toko-toko *online* yang tersedia di berbagai media sosial, *marketplace*, ataupun *website* resmi toko itu sendiri. Toko *online* ini menawarkan berbagai produk dan jasa secara digital dengan jangkauan *global*, bukan hanya sebatas wilayah tertentu. *Online shop* memberi kemudahan dalam proses transaksi yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja[3].

2.4 Pemasaran

Menurut Philip Kotler, pemasaran adalah suatu proses sosial yang didalamnya individu atau kelompok mendapatkan apa yang mereka inginkan dan butuhkan dengan menciptakan, menawarkan, dan mempertukarkan secara bebas produk dan jasa kepada pihak lain[4].

Menurut John Stanson, pemasaran adalah suatu sistem keseluruhan dari kegiatan bisnis dengan tujuan untuk merencanakan, menentukan harga,

mempromosikan, serta mendistribusikan barang atau jasa yang dapat memuaskan kebutuhan pembeli[4].

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemasaran merupakan bagian penting dari kegiatan bisnis yang mencakup perencanaan, penentuan harga, bentuk promosi, dan penyampaian produk kepada konsumen, sehingga melalui kegiatan pemasaran tersebut didapatkan laba yang maksimal dan meraih pangsa pasar yang luas.

2.5 Rapid Application Development (RAD)

Rapid Application Development (RAD) adalah metode pengembangan perangkat lunak *sekuensial linier* yang menekankan siklus perkembangan yang sangat cepat. RAD menggabungkan teknik *SDLC Prototyping*, teknik *Joint Application Development (JAD)* dan *Computer Aided Software Engineering (CASE Tools)* untuk mempercepat setiap fase yang ada didalamnya agar dapat dengan cepat dikembangkan dan hasilnya diberikan kepada pengguna untuk dilakukan evaluasi. Pengembangan dalam RAD dilakukan secara berulang dan dilakukan secara berurutan. Tahapan yang ada dalam metode RAD meliputi *Requirements Planning, Design Workshop, Costruction, dan Implementation*[5].

2.6 Software Pendukung

Adapun *software* pendukung yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

1. XAMPP

XAMPP merupakan *tool* pembantu yang digunakan dalam pemrograman web khususnya *PHP* dan *MySQL*. *XAMPP* berfungsi sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*) yang terdiri dari *Apache HTTP Server, MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP*[6].

2. My Structured Query Language (MySQL)

MySQL merupakan nama dari *database server* yang berfungsi untuk menangani *database*. *Database* digunakan untuk memudahkan penyimpanan dan pengaksesan data. *MySQL* tergolong sebagai *database* relasional yang menjalankan fungsi pengolahan data[6].

3. *Hypertext Preprocessor (PHP)*

Hypertext Preprocessor (PHP) merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis web. Program yang dibuat dengan kode *PHP* tidak bisa berjalan sendiri kecuali dia dijalankan pada *server* web, tanpa adanya *server* web yang terus berjalan dia tidak akan bisa dijalankan. Hal ini yang mendasari *PHP* sering disebut *Side Server Language* (Berjalan disisi *server*)[6].

4. *HyperText Markup Language (HTML)*

HTML merupakan singkatan dari *HyperText Markup Language*. Disebut *HTML* karena didalamnya terdapat *text* yang bisa berfungsi sebagai *link* yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman berikutnya dengan cara mengklik *text* tersebut. Kemampuan *text* inilah yang dinamakan *HyperText*. Disebut *Markup Language* karena bahasa *HTML* menggunakan tanda (*mark*) untuk menandai bagian-bagian dari *text*. Misalnya, ketika sebuah *text* berada diantara tanda tertentu, *text* tersebut dapat berubah menjadi tebal, miring, atau tampak besar[5].

5. *Bootsrap*

Bootsrap merupakan sebuah *framework* untuk *CSS* berupa produk *open source* yang dibuat untuk membuat *front-end* dalam pengembangan sistem web[7]

6. *Cascading Style Sheet (CSS)*

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan bahasa-bahasa yang digunakan untuk mendesain dan merepresentasikan halaman web seperti warna, *layout*, dan *font* sehingga tampilan *website* terlihat lebih menarik[7].

7. *Sublime Text*

Sublime Text adalah aplikasi yang digunakan sebagai *editor* untuk kode dan teks yang dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas kode yang tinggi[7].

8. *Web Browser*

Web Browser merupakan *software* yang digunakan untuk mengambil dan menampilkan informasi yang diidentifikasi dengan *Uniform Resource Locator (URL)*. Informasi yang ditampilkan dapat berupa *text*, gambar, suara, ataupun konten lainnya[8].

2.7 Tinjauan Pustaka

Tinjauan penelitian terdahulu merupakan salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menguraikan tiga jurnal penelitian terdahulu, yaitu sebagai berikut :

Penelitian pertama berjudul “PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS PADA *NEWBIESTORE*)”. Penelitian ini ditulis oleh Dadan Zaliluddin dan Rohmat dari Universitas Majalengka pada tahun 2019. Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah sistem penjualan pada *Newbiestore* masih menggunakan cara konvensional, dimana konsumen harus mendatangi *Newbiestore* untuk memilih dan membeli produk-produk yang disediakan. Dengan diterapkannya sistem informasi penjualan berbasis web dapat mempermudah *Newbiestore* dalam mengelola transaksi penjualan serta akan terlihat lebih profesional dan terpercaya. Selain itu dengan adanya *website* penjualan *online* kita sendiri akan memberikan keamanan dalam mengelola bisnis daripada membuka etalase produk pada sebuah *marketplace* gratis[9].

Selanjutnya penelitian kedua berjudul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS *E-COMMERCE* STUDI KASUS TOKO KUN JAKARTA”. Penelitian ini ditulis oleh Sutri Handayani dari STMIK Nusa Mandiri Jakarta pada tahun 2019. Permasalahan yang ada dalam penelitian ini adalah sistem penjualan yang masih dilakukan secara *offline*, dimana konsumen harus datang langsung ke toko jika ingin membeli barang dan promosi yang dilakukan oleh Toko Kun kurang luas jangkauannya, yaitu masih menggunakan spanduk yang dipasang di depan toko. Penyimpanan data-data barang dan pembuatan laporan penjualan masih menggunakan pencatatan kedalam arsip. Dengan adanya sistem penjualan berbasis *e-commerce* dapat membantu pihak Toko Kun dalam melakukan pengolahan data, promosi, dan transaksi penjualan dapat dilakukan secara *online* melalui *website*[10].

Penelitian ketiga berjudul “*E-COMMERCE* PENJUALAN BERBASIS METODE OOAD (Studi Kasus : PT Musi Utama Bercahaya Palembang)”. Penelitian ini ditulis oleh Fitri Purwaningtiyas dari Universitas Bina Darma

Palembang pada tahun 2019. Permasalahan yang ada dalam penelitian ini adalah sistem operasional pada perusahaan masih menggunakan cara konvensional, sehingga konsumen diharuskan datang ke tempat untuk melakukan pembelian. Selain itu proses pembuatan berkas transaksi yang terjadi di perusahaan membutuhkan waktu sekitar 30 menit, oleh karena itu sistem konvensional ini membuat proses transaksi membutuhkan waktu yang cukup lama dan berkas-berkas bisa saja hilang ataupun rusak. Dengan adanya sistem informasi penjualan melalui web *e-commerce*, pihak perusahaan dapat melakukan penjualan dengan mudah, serta pihak konsumen dapat melakukan pembelian secara *online* tanpa harus datang langsung ke tempatnya[11].

Berdasarkan beberapa kesimpulan penelitian serupa terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa mengelola semua data transaksi penjualan menggunakan sistem yang terkomputerisasi akan memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengelola data transaksi serta dalam pelayanan sehingga pembeli dapat melakukan pembelian dengan nyaman dan aman.

