

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Peneliti Terkait

Dalam penelitian ini berdasarkan sistem informasi penjualan dan pembelian koperasi Yayasan Sadamiyyah Guyangan Jepara ini, penulis mengumpulkan beberapa jurnal dan artikel terkait sebagai berikut :

Pada Jurnal Pertama yang berjudul " Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Untuk Memperluas Pangsa Pasar " yang dibuat oleh Sandy Kosasi, Permasalahan yang terjadi Selama ini sistem penjualannya masih mengandalkan media interaksi dengan konsumen (pelanggan) secara langsung dan masih berpusat pada lokasi tertentu. Hal ini tentunya menyulitkan pihak manajemen untuk memperluas pangsa pasar. Di sisi lain, jumlah pesaing yang semakin bertambah menyebabkan perusahaan semakin sulit menjaga performansi dan kinerja dengan tingkat profitabilitasnya. Konsumen (pelanggan) seringkali sulit untuk mengakses berbagai informasi tentang produk, informasi harga terbaru, media promosi terbatas dan cenderung tidak fleksibel, hambatan personalisasi, dan biaya operasional yang semakin meningkat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *incremental development* dengan pendekatan berorientasi objek. Hasil dari penelitian ini yaitu sistem informasi penjualan berbasis web sebagai sarana untuk memperluas pangsa pasar melalui transformasi proses bisnis kearah digitalisasi, mobilitas modal dan liberalisasi produk dan jasa. Metode analisis perluasan pasar menggunakan analisis kesempatan pasar, dan menggunakan perancangan model bisnis, antarmuka pelanggan, komunikasi pasar dan rancangan implementasi. Perancangan aplikasi menggunakan model *incremental development* dengan pendekatan berorientasi objek. Untuk deskripsi pemodelan sistemnya menggunakan diagram *use case*, *sequence* dan *class*. Hasil perancangan aplikasi terdiri dari bagian front-end dan sistem manajemen konten dan secara spesifik meniadakan perantara, mengurangi biaya pembuatan, pengiriman, dan penyimpanan informasi. Digitisasi penjualan memberikan

sejumlah kelebihan operasional seperti pemrosesan data pemesanan menjadi lebih mudah ditelusuri, sistem persediaan dan pembayaran lebih akurat, dapat membangun hubungan yang baik dengan pelanggan Sistem informasi penjualan berbasis web secara signifikan dapat memperluas pangsa pasar dengan proses bisnis yang lebih dinamis dan interaktif serta memiliki pola diferensiasi yang jelas untuk semua segmen masyarakat. [3]

Pada Jurnal Kedua yang berjudul " Perancangan Sistem Informasi Penjualan Komputer Berbasis Web " yang dibuat oleh Andi Dwi Riyanto, Permasalahan yang terjadi yaitu aktifitas bisnis secara elektronik telah memberikan banyak kemudahan baik bagi perusahaan maupun bagi konsumen. Bagi perusahaan sebagai penjual produk, sistem informasi penjualan ini, akan membantu untuk memperluas daerah pemasaran produk yang akan dijualnya serta biaya oprasional bisa lebih dikurangi dan meningkatkan omzet penjualan pruduk. Sedangkan bagi konsumen sebagai pembeli produk, sistem informasi penjualan ini akan mempermudah mendapatkan dan membandingkan informasi tentang produk yang akan dibelinya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall. Hasil dari penelitian ini yaitu transaksi bisnis dapat dilakukan secara elektronik tanpa harus melakukan transaksi dengan kontak fisik secara langsung atau tanpa harus bertatap muka. Dalam dunia usaha bisnis melalui online atau internet, ecommerce memiliki peranan yang sangat penting, serta efektifitas bisnis secara elektronik telah memberikan banyak kemudahan baik bagi perusahaan maupun bagi konsumen. Bagi perusahaan, sistem informasi penjualan ini akan membantu untuk memperluas daerah pemasaran produk yang akan dijualnya dan biaya operasional bisa lebih dikurangi. Sedangkan bagi konsumen, sistem informasi penjualan ini akan mempermudah mendapatkan dan membandingkan informasi tentang produk yang akan dibelinya. Untuk itu, diperlukan sebuah website ecommerce yang mempunyai rancangan yang tepat, serta mengerti kebutuhan para konsumen atau para pengunjungnya. Oleh karena itu, pada kesempatan penulisan tugas akhir ini penulis akan membahas tentang Perancangan Sistem Informasi Penjualan Komputer Berbasis Web. [4]

Pada Jurnal Ketiga yang berjudul " Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian pada Toko Pc Tablet " yang dibuat oleh Nur Setyo Permatasari, Permasalahan dalam penelitian ini adalah aktivitas perusahaan yang terpenting adalah aktivitas penjualan dimana penjualan merupakan peran terpenting dan ujung tombak suatu perusahaan. Metode penelitian ini adalah metode waterfall. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi penjualan dan pembelian sangat dibutuhkan oleh perusahaan, sistem informasi penjualan dan pembelian digunakan untuk menampilkan data lebih akurat dan lebih mudah dipahami dalam penggunaannya. Pengembangan sistem informasi penjualan dan pembelian diawali dengan analisis kebutuhan sistem. Hal ini ditujukan untuk mendapatkan spesifikasi sistem yang sesuai. Kemudian dari data yang ada, dilakukan perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian yang disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan. Dalam tahapan perancangan, penggambaran proses bisnis sistem informasi dijelaskan dengan menggunakan DFD (Data Flow Diagram) dan untuk merepresentasikan data dalam sistem secara logis dilakukan dengan menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*). Hasil dari perancangan kemudian diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan sistem basis data MySQL. Perangkat yang digunakan adalah perangkat lunak Adobe Dreamweaver CS6 dan XAMPP. Hasil pengujian sistem informasi penjualan dan pembelian menunjukkan bahwa semua fitur yang terdapat dalam sistem informasi dapat bekerja dengan baik seperti mengelola data transaksi, mengelola data admin, mengelola data barang dan mengelola data lainnya yang berhubungan dengan kegiatan pokok dalam transaksi ini. Pada sistem informasi penjualan dan pembelian juga disertakan fungsi untuk menampilkan laporan dari proses transaksi yang dilakukan oleh pengguna. [5]

Pada Jurnal Keempat yang berjudul " Perancangan Sistem Informasi Stok Barang Berbasis WEB Di PT Mahesa Cipta " yang dibuat oleh Minda Mora Purba, Permasalahan dalam penelitian ini adalah persediaan yang mempunyai arti menyimpan barang dengan sengaja sebagai cadangan untuk keperluan

dimasa yang akan datang. Persediaan barang dalam suatu perusahaan memegang peranan penting, mengingat tingkat perputaran barang yang cukup tinggi dan terdiri dari berbagai jenis barang. Pencatatan yang dilakukan secara manual sering kali menjadi masalah ketidaksesuaian data barang yang keluar dengan data yang tertulis. Proses pencarian data secara manual pun membutuhkan waktu yang lama. Untuk itu, perusahaan membutuhkan pengendalian yang baik untuk melindungi harta perusahaan. Penggunaan sistem komputerisasi persediaan barang diharapkan dapat menjadi solusi yang baik untuk mengurangi resiko kehilangan maupun pencurian. Hasil penelitian ini sistem aplikasi ini menghasilkan laporan keluar masuk barang berdasarkan tanggal, kode barang, maupun nama barang. Sistem aplikasi ini mampu mempermudah untuk mengetahui informasi mengenai stok barang yang tersedia maupun yang sudah habis. Sistem aplikasi ini dapat mempermudah pencarian barang. [6]

2.2 Tinjauan Pustaka

2.2.1. Sistem

Sistem adalah keseluruhan kumpulan dari rangkaian perangkat keras digabungkan dengan perangkat lunak pada komputer serta perangkat manusia yang digunakan untuk mengolah data. Pada sistem mempunyai susunan seperti alat desain Sistem terdiri dari Context Diagram, HIPO, DAD dan ERD, Tujuan dari sistem itu sendiri supaya memberi gambaran yang rinci serta jelas tentang konsep membangun sebuah aplikasi yang kemudian disalurkan kepada pembuat program atau sering disebut prgrammer yang ahli pada bidang komputer. Menurut Jogiyanto, Ada dua kelompok pada persoalan tentang definisi sistem, yaitu penekanan pada prosedurnya dan penekanan pada komponen atau elemennya. [4]

Penekanan sistem pada prosedur, mendefinisikan bahwa sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. Penekanan sistem pada elemen atau komponennya mendefinisikan bahwa Sistem merupakan bagian dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.2.2. Pengertian Penjualan dan Pembelian

Penjualan menurut Kotler yang dikutip oleh Fendy Nurcahyono dalam Jurnal Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi. Penjualan merupakan sebuah proses dimana kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjualan dipenuhi, melalui antar pertukaran informasi dan kepentingan.

Menurut Cenik siklus penjualan merupakan satu rangkaian kegiatan penjualan yang terjadi secara berulang – ulang dan diikuti dengan proses perekaman data dan informasi bisnis. [8] Adapun cara yang paling baik untuk memahami terhadap siklus penjualan yaitu dengan membuat analisis dan deskripsi dibagi per blok – blok, atau komponen – komponen terkait yang membentuk siklus penjualan tersebut yang terdiri dari :

- a) Komponen input,
- b) Komponen proses atau model,
- c) Komponen basis data,
- d) Komponen output,
- e) Komponen teknologi, dan
- f) Komponen pengendalian (kontrol).

Menurut I Cenik Ardana dan Hendro Lukman dalam siklus penjualan, adapaun interaksi yang dilakukan pertama kali kepada pelanggan yaitu dengan fungsi penjualan. Fungsi ini bertugas antara lain :

- 1) Melayani pertanyaan dan memberikan informasi tentang produk kepada calon pelanggan,
- 2) Menerima order pembelian dari pelanggan,
- 3) Berkoordinasi dengan fungsi keuangan untuk proses persetujuan kredit,
- 4) Menyiapkan kontrak penjualan dan/atau order penjualan,
- 5) Berkoordinasi dengan fungsi gudang untuk mengetahui informasi tentang status barang dan penyiapan barang,

- 6) Berkoordinasi dengan fungsi pengangkutan untuk proses pengiriman barang, dan
- 7) Menyiapkan faktur penjualan.

2.2.3. Alat Bantu dalam Perancangan Sistem

Pada perancangan sebuah sistem harus merancang atau mendesain sistem yang baik, isinya adalah langkah-langkah operasi dalam pengolahan data dan prosedur untuk operasi sistem.

Perancangan sistem informasi, dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:


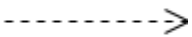
1. Mempelajari dan mengumpulkan data untuk disusun menjadi sebuah struktur data sesuai dengan yang dibuat.
2. Melakukan evaluasi serta merumuskan masalah.
3. Menganalisis kendala yang akan dihadapi dalam permasalahan yang mungkin timbul dalam proses perancangan sistem. [9]








Alat-alat yang digunakan untuk mempermudah dalam perancangan sistem adalah sebagai berikut:

1. UML (*Unified Modelling Language*)

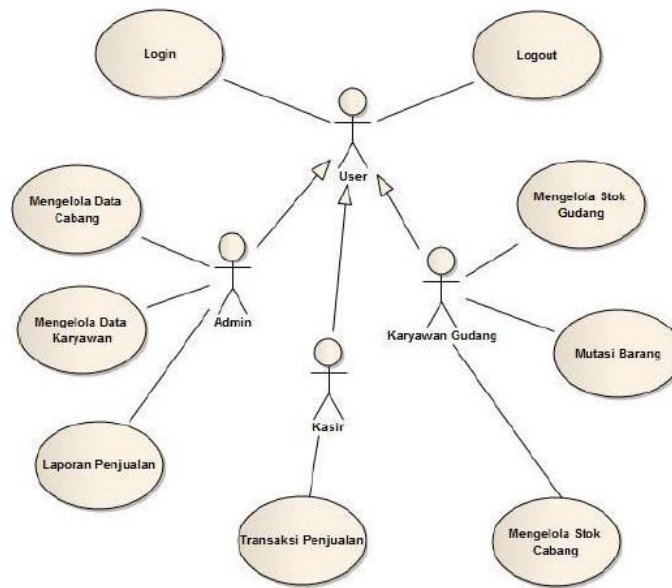
UML adalah bahasa standart untuk melakukan spesifikasi, visualisasi, konstruksi, dan dokumentasi dari komponen-komponen perangkat lunak, dan digunakan untuk pemodelan bisnis. [10] Ada beberapa diagram yang disediakan dalam UML, antara lain: Diagram *Use Case* merupakan permodelan untuk perilaku sistem informasi yang akan dibuat. Diagram yang menggambarkan *actor*, *use case* dan relasinya sebagai suatu urutan tindakan yang memberikan nilai terukur untuk aktor.

2.1 Simbol Use Case Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana

			perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent).
3.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
4.		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
5.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
6.		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
7.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
8.		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
9.		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Class diagram menggambarkan dari suatu diagram yang mempunyai struktur terbagi dari pendefinisian dari kelas-kelas digunakan sebagai pembuat sebuah sistem. Adapun contoh dari UML *Use Case* diatas Gambar 2.1



Gambar 2.1 Contoh Use Case

Diagram kelas punya atribut dan operasi. Atribut memiliki arti kumpulan dari variabel-variabel pada suatu kelas. Operasi mempunyai arti kelas yang mempunyai fungsi-fungsi secara keseluruhan. Diagram kelas harus dapat berjalan sebagai mestinya sesuai dengan tugas dari masing-masing kelas tersebut. Ketika metode yang ada pada kelas harus diperhatikan karena sering disebut sebagai *cohesion* dan *coupling*. *Cohesion* merupakan rangkaian keterkaitan antar metode satu dengan yang lain memperoleh intruksi sedangkan *coupling* merupakan ukuran seberapa dekat keterkaitan instruksi antara metode yang satu dengan metode yang lain dalam sebuah kelas. Aturan secara umum metode pada sebuah sistem yang dibuat harus punya kadar *cohesion* yang kuat dan kadar *coupling* yang lemah.

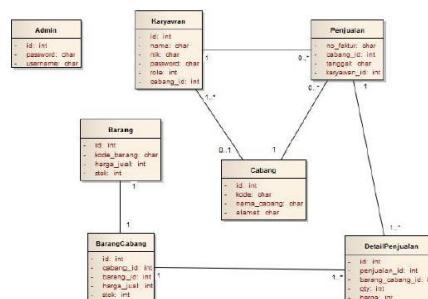
Tabel 2.2 Simbol Class Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).

2.		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3.		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4.		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5.		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
7.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Pada tabel diatas menunjukkan atribut dari class diagram dan Adapun contoh dari class diagram seperti gambar 2.2

Gambar 2.2 Contoh Class Diagram



1. Activity Diagram

Diagram *activity* menterjemahkan sebagai *workflow* masih menjadi bagian dari sistem atau proses bisnis. Pada dasarnya diagram

aktivitas hanya bertugas menterjemah gambar aktivitas sistem saja, digaram aktivitas tidak punya wewenang dalam aktivitas aktor, jadi aktivitas hanya dilakukan pada sistem. Diagram aktivitas mendefinisikan aktitas sebagai berikut:

1. Rancangan proses bisa dikatakan sebagai aktivitas bisnis karena setiap proses aktivitas harus didefinisikan satu-satu.
2. Urutan pada tampilan sistem yang dibuat terutama pada rancangan tampilan depan harus memiliki interface yang terstruktur

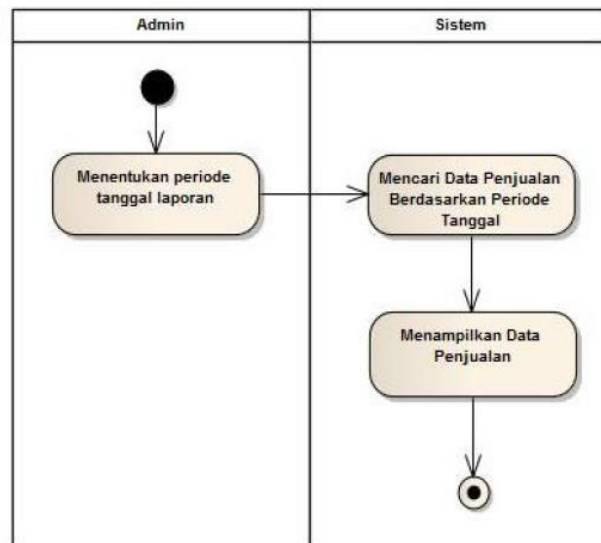
Pada rancangan pengujian, setiap aktivitas harus didefinisikan setiap rincian kasus uji satu-satu (Shalahuddin dan Rosa,2011).

Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masingmasing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2.		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
3.		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan Dihancurkan
4.		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Pada tabel diatas menunjukkan atribut dari activity diagram dan Adapun contoh dari activity diagram seperti gambar 2.3

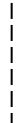
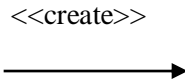
Gambar 2.3 Contoh Activity Diagram



2. Sequence Diagram

Menurut Hermawan, *Sequence* diagram secara detail urutan proses yang dilakukan dalam sistem untuk mencapai tujuannya dari *Use case*; interaksi yang terjadi antar *Class*, bagian operasi mana saja yang dilibatkan, operasi diurutkan dari mana saja, dan serta operasi yang menyajikan informasi yang diperlukan apa saja. Pembuatan *Sequence* diagram merupakan aktivitas yang paling krusial dari proses desain karena artefak inilah yang menjadi pedoman dalam proses pemrograman nantinya dan berisi aliran kontrol dari program.

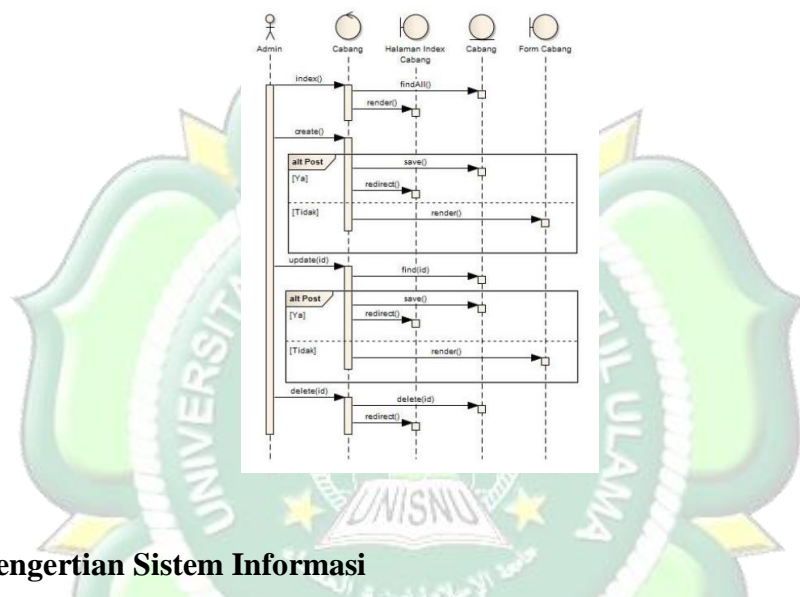
Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>LifeLine</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek
2.		Pesan tipe Create	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat

3.	1: masukan →	Pesan tipe <i>Send</i>	Menyatakan bahwa satu objek Mengirimkan data / masukan / informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim
----	-----------------	-------------------------------	---

Pada tabel diatas menunjukkan atribut dari sequence diagram dan Adapun contoh dari sequence diagram seperti gambar 2.4

Gambar 2.4 Contoh Sequence Diagram



2.2.4. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi sering disebut Decision Support System pada awal kemunculannya pertama kali banyak orang menjelaskan pada awal tahun 1970-an oleh Michael S. Scott Morton sering disebut sebagai Management Decision System. Pengertian dari sistem informasi itu sendiri yaitu suatu sistem berbasis komputer punya kemampuan untuk memberikan keputusan serta dapat mempengaruhi model tertentu gunanya untuk menyelesaikan atau memecahkan sebuah permasalahan atau persoalan yang punya sifat tidak terstruktur. Sistem informasi punya acuan utama adalah pada proses keputusan untuk mendukung sebuah sistem komputer berjalan dengan lancar.

Para ahli berpendapat seperti Little Man dan Watson mempunyai definisi tentang sistem informasi, bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang interaktif, digunakan untuk membantu pengambil keputusan melalui

penggunaan data dan serta model-model berbagai macam keputusan bersifat semi struktur atau yang tidak bersifat terstruktur. [11]

2.2.5. Definisi PHP

Sebuah website mempunyai bahasa pemrograman, salah satunya adalah PHP: Hypertext Preprocessor atau biasanya disebut dengan PHP. PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan user untuk membangun sebuah webberbasis client-server. Menurut Purwanto “PHP (PHP: *Hypertext Preprocessor*) yaitu bahasa pemrograman web server-side yang bersifat *open source*”. [8] Menurut Sibero PHP merupakan “sebuah bahasa pemrograman pemrograman yang digunakan sebagai lembar kerja membuat sebuah website berisi kode yang terdiri dari kode yang membentuk baris satu ke baris yang lain saling berkaitan supaya ketika dijalankan tidak terjadi eror”. [9]

Berdasarkan teori diatas, PHP adalah bahasa pemrograman web serverside yang bersifat *open source* pemrograman interpreter yaitu proses penerjemahan kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan untuk menempelkan kode di dalam HTML dengan menggunakan bahasa yang sama, seperti Perl dan UNIX shells.

2.2.6. Definisi MySQL

MySQL (*My Structured Query Language*) merupakan aplikasi yang digunakan dalam membuat sebuah sistem aplikasi dan bisa digunakan dalam hal pengelolaan database sistem sering disebut orang sebagai DBMS (*Database Management System*), DBMS mempunyai sifat *Open Source*, maka dari itu bisa dimiliki secara gratis.

Fungsi lain dari MySQL adalah bisa digunakan untuk mengakses database sistem yang mempunyai sifat jaringan, fungsi lain yaitu bisa digunakan ke beberapa banyak pengguna. Manfaat dari MySQL menggunakan bahasa query (permintaan) standar SQL (*Structured Query Language*) punya sifat bahasa pemrograman yang teratur, SQL sudah berstandar pada semua perangkat lunak lain seperti Oracle, ProgressSQL, SQL Server dan lain-lain.

2.2.7. Definisi HTML

Menurut Djaelangkara, HTML adalah “bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan sebuah web pada bagian halaman web tersebut, hasilnya memberikan informasi pada web yang dibuat secara keseluruhan, selain itu struktur HTML mempunyai format hiperteks dari berkas ASCII supaya menciptakan wujud web yang terintegritas.[10] Menurut Badiyanto Menjelaskan jika HTML merupakan bahasa standar dalam membuat program web, berisi tag-tag kode selanjutnya kode tersebut diterjemah pada web browser berupa data teks, data gambar, data animasi, data link maupun data audio dan video”. [11]

Menurut Sibero HTML adalah “Bahasa web yang berisi dokumen yang telah dimasukkan oleh user kedalam web” Dari beberapa pendapat ahli mengenai HTML dapat disimpulkan bahwa HTML merupakan bahasa standar dalam membuat program web, berisi tag-tag kode selanjutnya kode tersebut diterjemah pada web browser berupa data teks, data gambar, data animasi, data link maupun data audio dan video.

2.2.8. Definisi Javascript

Menurut Fridatanthie, dkk ”Javascript adalah terdiri dari dua kata *java* dan *script*. Java merupakan sebuah teks bahasa program yang berorientasi objek padahal script merupakan bagian dari instruksi program”. [7] Menurut Sibero (2013) Javascript merupakan bahasa program yang bisa dikembangkan supaya bisa berjalan pada web browser”. Sedangkan menurut Badiyanto “Bahasa pemrograman java, perintah-perintahnya ditulis menggunakan kode yang rumit sering disebut script. [11]

Kesimpulan dari ahli berpendapat bahwa Java merupakan bahasa program yang orintesinya pada objek, script adalah instruksi dari bahasa program”. Berdasarkan teori diatas disimpulkan bahwa Javascript terdiri dari dua kata *java* dan *script* merupakan bahasa program yang di kembangkan untuk dapat berjalan aplikasi yang ditulis dengan kode yang disebut skrip.

Java merupakan bahasa program yang bersifat orientasi objek, sedangkan script merupakan bagian dari intruksi dari bahasa program.

2.2.9. Definisi Website

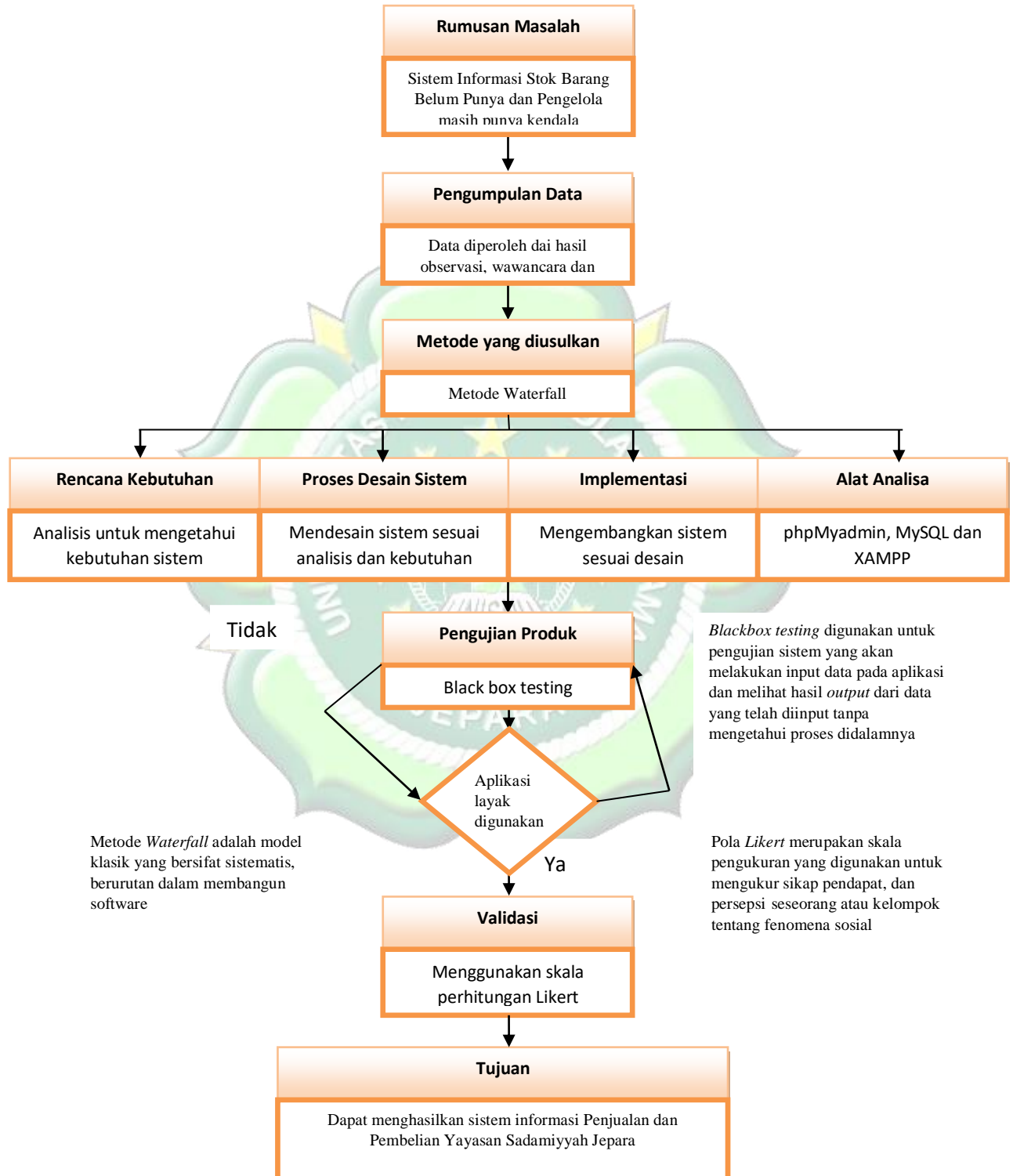
Perkembangan teknologi yang semakin pesat berpengaruh terhadap kebutuhan masyarakat yang semakin besar dan tinggi. Untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam hal informasi dan ilmu pengetahuan serta mekanisme dunia kerja, maka masyarakat membutuhkan para pengembang dunia web agar teknologi semakin berinovasi.

Menurut Fridayanthie “Website merupakan sebuah informasi yang disimpan pada server pada web yang diakses melalui jaringan browser seperti google dan lain sebagainya”. Berdasarkan teori diatas, Website punya nama panjang yaitu *World Wide Web* (WWW) Informasi ini disimpan pada web server untuk diakses dari jaringan browser seperti Internet Explorer, Mozilla sedangkan web adalah fasilitas *hypertext* yaitu merupakan sebuah sistem informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, yang berisi tulisan-tulisan yang lazimnya dilengkapi dengan gambar maupun foto.

2.3 Kerangka Pemikiran

Berbagai macam permasalahan yang terjadi dilingkup koperasi sekolah yayasan ponpes yayasan sadamiyyah yang meliputi data arsip manual mengenai transaksi gudang dan penjualan yang kurang lengkap, pengelola dan pimpinan yayasan ponpes sadamiyyah yang kesulitan membuat laporan dan menerima data laporan tentang transaksi gudang dan transaksi penjualan. Dalam sistem yang akan dikembangkan berisi menu tentang transaksi gudang dimana pengelola yayasan sadamiyyah bisa mendata semua barang kedalam sistem yang sudah disediakan dan membuat laporan. Selain transaksi gudang peneliti juga mengembangkan menu transaksi penjualan yang digunakan pengelola dalam melakukan transaksi penjualan kepada pembeli. Selain menu tersebut peneliti membuat menu lain seperti menu tambah pengguna dan menu mengganti password pengguna. Tahap selanjutnya yaitu menentukan metode yang digunakan dalam membuat aplikasi tersebut. Selanjutnya peneliti membuat desain dari aplikasi mulai dari tampilan dan berbagai menu

yang ada didalam aplikasi tersebut. Setelah aplikasi sudah siap tahap terakhir dilakukan pengujian aplikasi guna untuk mengetahui jika aplikasi yang dibuat sudah siap digunakan untuk kegiatan koperasi sekolah yayasan ponpes sadamiyyah jepara.



Gambar 2.1 Alur Kerangka Pemikiran