

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Teori Pendukung

3.1.1 Sistem Informasi

Menurut Sitohang (2018:7), sistem informasi adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan. Sistem informasi memiliki komponen – komponen yang terdapat didalamnya yaitu terdiri dari, blok masukan, blok basis data, blok kendali.

3.1.2 Web

Menurut Utomo (2018:63), *web* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, dan video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*.

3.1.3 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Arief dalam Hartanto (2016:4), PHP (*PHP: Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side scripting* maka sintaks dan

perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirim ke *browser* dalam format HTML.

3.1.4 Database

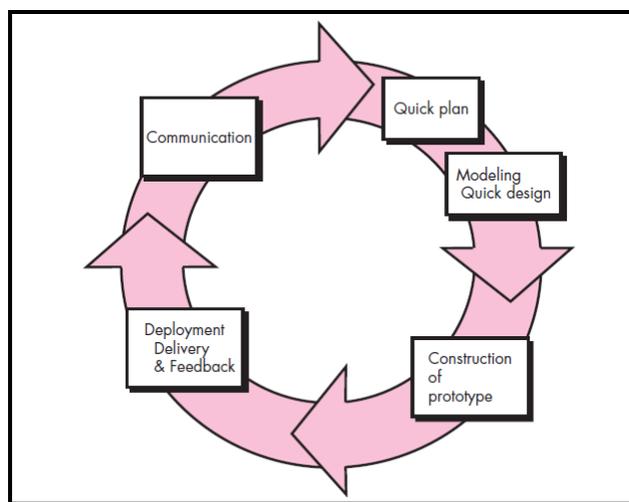
Menurut Rahardja dalam Hartanto (2016:4), *database* adalah kumpulan fakta-fakta sebagai representasi dari dunia nyata yang saling berhubungan dan mempunyai arti tertentu. *Database* digunakan untuk menyimpan data agar data tersebut dapat dimanipulasi dengan mudah untuk diakses kembali. Jadi *database* adalah sekumpulan data yang berupa fakta yang bersumber dari kehidupan nyata yang saling berkaitan yang disimpan dan dimanipulasi untuk dapat menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi penggunanya sebagai penyelesaian masalah untuk pengolahan data dengan berbasis berkas.

3.1.5 MySQL

Menurut Anhar dalam Anwar (2017:114), MySQL (*My Structure Query Language*) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*Database Management System*) atau DBMS. Dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, PostgreSQL, dan lain-lain, MySQL merupakan DBMS *multithread, multi-user* yang bersifat gratis di bawah lisensi GNU *General Public License* (GPL).

3.1.6 *Prototype*

Menurut Pressman dalam Rusdiansyah (2018:158), prototype adalah sebuah metode pengembangan *software* yang banyak digunakan pengembang agar dapat saling berinteraksi dengan *user* selama proses pembuatan sistem. Berikut ini adalah *prototype model*. Yang dapat di lihat pada gambar 3.1.



Sumber: Pressman dalam Rusdiansyah (2018:159)

Gambar 3.1. *Prototype Model*

1) Komunikasi

Pada tahap ini penulis melakukan pertemuan dengan para stakeholder untuk menentukan kebutuhan perangkat lunak yang saat itu diketahui dan untuk menggambarkan area-area dimana definisi lebih jauh untuk iterasi selanjutnya.

2) Perencanaan secara cepat

Pada tahap ini merupakan tahap perencanaan sistem yang akan dibuat untuk melakukan aktivitas yang mencakup pendefinisian kebutuhan sistem

3) Pemodelan perancangan secara cepat

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan desain untuk membentuk aplikasi secara garis besar tahapan pembuatan *prototype*. Pada tahap ini penulis melakukan aktivitas yang mencakup desain antar muka atau tampilan.

4) Pembentukan *prototype*

Pada tahapan ini rancangan cepat (*quick design*) akan memulai konstruksi pembuatan *prototype*.

5) Penyerahan sistem atau perangkat lunak kepada pelanggan atau pengguna pengiriman dan umpan-balik.

Pada tahapan ini *prototype* kemudian akan diserahkan kepada para *stakeholder* dan kemudian akan melakukan evaluasi-evaluasi tertentu terhadap *prototype* yang telah dibuat sebelumnya, kemudian akan memberikan umpan-balik yang akan digunakan untuk memperhalus spesifikasi kebutuhan.

3.2 Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis. Penelitian terdahulu dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil Penelitian
1	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Citra Raya Jurnal Sisfotek	Achmad Sidik, Sutarman, Marlenih. ISSN: 2088-1762 Vol. 7, No. 1. 2017	Bahwa sistem penjualan ini dapat membantu mempermudah proses pendataan serta dapat memenuhi kebutuhan informasi yang selama ini sulit untuk di penuhi, metode perancangan menggunakan <i>Object Oriented Analysis</i> dan <i>design</i> (OOAD) dan menggunakan UML Sedangkan Perancangan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan <i>database</i> menggunakan MySQL
2	Analisis dan Perancangan Sistem informasi Penjualan	Fadhli, Joni Devitra	sistem ini menyajikan seluruh data penjualan dengan cepat, laporan

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil Penelitian
	Rumah Berbasis Web Pada PT Mitra Hasri Hap Jurnal Manajemen Sistem Informasi,	ISSN: 2528-0082 Vol. 2, No. 3, 2017	penjualan yang dihasilkan lengkap dan akurat, untuk tampilan memberikan kesan minimalis dan sederhana sehingga pengguna baik dari <i>internal</i> maupun <i>eksternal</i> perusahaan dapat dengan mudah mencari data <i>property</i> , sistem menggunakan model UML, model sistem yang digunakan <i>Use Case Diagram</i> , <i>Activity Diagram</i> dan <i>Class Diagram</i>
3	Sistem Informasi <i>Booking</i> Perumahan Berbasis Android Pada PT Bangun Cakra Mandiri	Rosy Riza Tiara, Suzan Agustri. ISSN : 2302-5000 (media cetak).	Sistem ini dapat membantu konsumen melihat denah lokasi rumah sekaligus melakukan <i>booking</i>

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil Penelitian
	Developer Jurnal Ilmiah Informatika Global	ISSN : 2477-3786 (media <i>online</i>) Vol. 10, No. 1 2019	rumah dan bisa membantu administrasi untuk proses pengolahan data <i>booking</i> konsumen dengan berbasis android, metode yang di gunakan yaitu <i>Waterfall</i>
4	Membangun Rancangan Sistem Informasi Menggunakan Berbasis Web Mobile (Studi Kasus : Toko Kgs Rizky Motor)	Kgs Muhammad Rizky Alditra Utama , Anton Yudhana , Rusydi Umar. ISSN : 1979-2328 2018	Sistem ini dapat memberikan pelayanan yang memuaskan bagi konsumen serta mempermudah , mempercepat dan membantu para user saat proses penjualan serta bertransaksi jarak jauh dengan pelanggan konsumen Kgs Rizky Motor. Metode penelitian yang digunakan ini yaitu waterfall dengan tahapan

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil Penelitian
			pemulaan sistem, analisis sistem, perancangan sistem menggunakan UML (Unified Modeling Language) yang nantinya akan diimplementasikan ke dalam aplikasi web sistem menggunakan PHP dan MySQL

Sumber: Diolah Sendiri (2019)

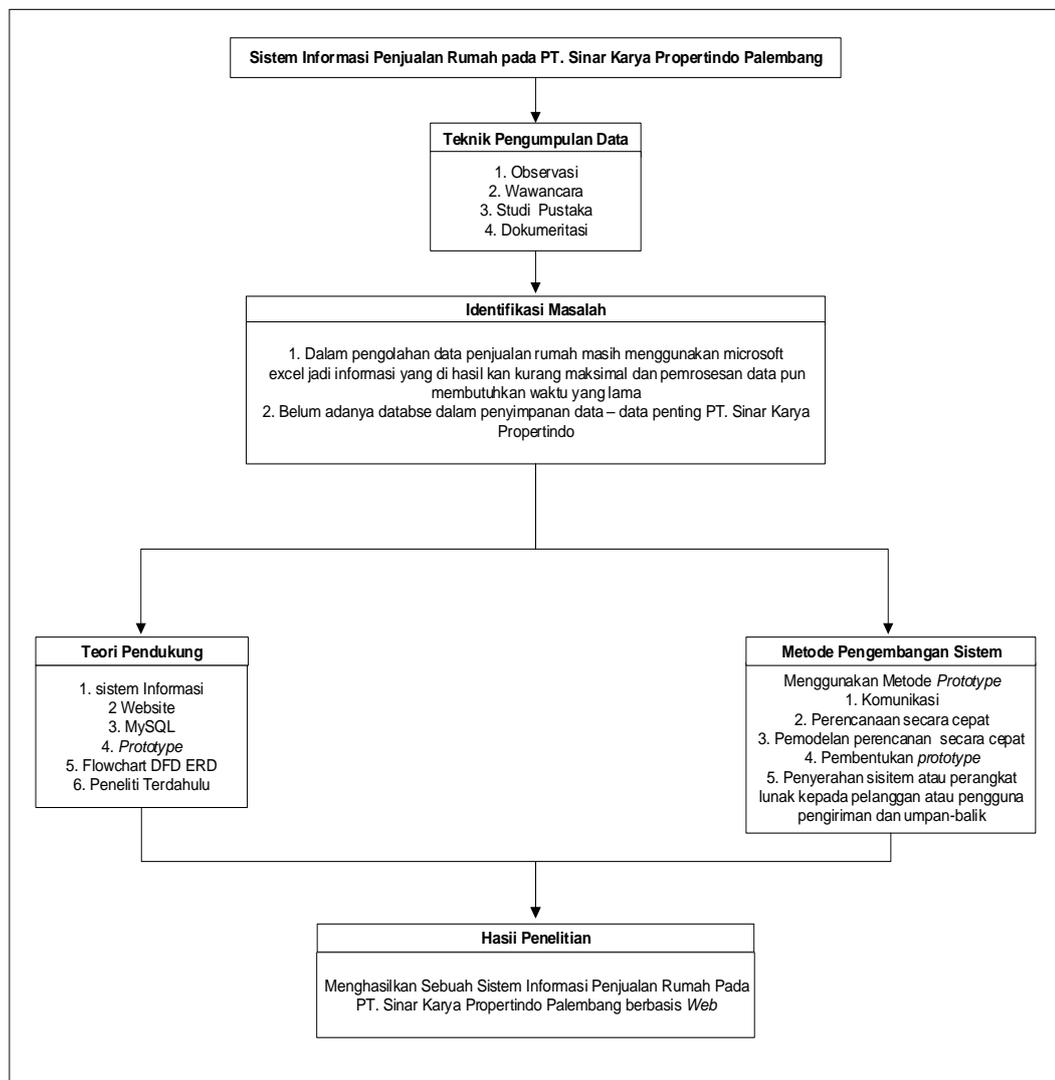
Berikut adalah penjelasan perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini :

Perbedaan dari penelitian sekarang dengan terdahulu, terletak pada penelitian pertama dan kedua yaitu menggunakan metode UML (*Unified Modelling Language*), pada penelitian ketiga menggunakan metode *Waterfall* dan pada penelitian keempat menggunakan AC (*Unified Approach*). Sedangkan Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu Pada keempat jurnal diatas sama-sama membahas tentang sistem informasi penjualan perumahan untuk mengintegrasikan

pengolahan data penjualan yang ada sehingga mempermudah dalam pembuatan laporan.

3.3 Kerangka Penelitian

Kerangka pemikiran dalam sistem informasi penjualan rumah pada PT. Sinar Karya Propertindo Palembang, dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Sumber : Diolah Sendiri (2019)

Gambar 3.2 Kerangka Penelitian

