

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 PERANCANGAN SISTEM

2.1.1 Perancangan

Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dalam bentuk bagan alir sistem (*flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan – urutan proses dari sistem.

Soetam Rizky (2011 : 140) menyatakan bahwa :

“Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang dapat dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya”.

Eddy Prahasta (2009 : 584) menyatakan bahwa :

“Perancangan merupakan suatu proses penggunaan berbagai prinsip dan teknik untuk tujuan – tujuan pendefinisian suatu perangkat, proses, atau sistem hingga ke tingkat *detail* tertentu yang memungkinkan realisasi (implementasi) bentuk fisiknya (termasuk aplikasi perangkat lunak)”.

Menurut Roger S. Pressman (2010 : 291) “Perancangan yang sesungguhnya merupakan suatu aktivitas rekayasa perangkat lunak yang dimaksud untuk membuat keputusan – keputusan utama seringkali bersifat struktural”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat dirumuskan bahwa perancangan adalah suatu proses penggambaran dan perencanaan dari beberapa elemen menjadi satu kesatuan untuk menentukan keputusan utama.

2.1.2 Sistem

Sebuah sistem terdiri dari suatu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Sistem juga merupakan kesatuan bagian – bagian yang saling berhubungan yang berada dalam suatu wilayah serta memiliki item – item penggerak, contoh umum misalnya seperti negara. Negara merupakan suatu kumpulan dari beberapa elemen kesatuan lain seperti provinsi yang saling berhubungan sehingga membentuk suatu negara di mana yang berperan sebagai penggerakya yaitu rakyat yang berada dinegara tersebut.

Menurut Deni Darmawan dan Kunkun Nur Fauzi (2013 : 4) “Kumpulan / grup dari bagian / komponen apapun baik fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan”.

Menurut Eti Rochaety, dkk (2013:3) “Suatu sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan”.

Menurut Eddy Prahasta (2009 : 89) “Sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan objek, ide berikut saling keterkaitannya (inter-relasi) di dalam (usaha) mencapai suatu tujuan (atau sasaran bersama tertentu)”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat dirumuskan bahwa sistem adalah suatu kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.3 Perancangan Sistem

Perancangan Sistem merupakan perancangan output, input, struktur file, program, prosedur, perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung sistem informasi.

Roger S. Pressman dalam jurnal Hamzah, dkk (2012 : 203) menyatakan bahwa “Perancangan sistem merupakan suatu hal yang amat penting untuk praktik rekayasa perangkat lunak yang berhasil”.

Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2011 : 23) menyatakan bahwa :

“Perancangan dalam pembangunan perangkat lunak merupakan upaya untuk mengonstruksi sebuah sistem yang memberi kepuasan (mungkin informal) akan spesifikasi kebutuhan fungsional, memenuhi target, memenuhi kebutuhan secara implisit / eksplisit dari segi performansi maupun penggunaan sumber daya, kepuasan batasan pada proses desain dari segi biaya, waktu dan perangkat”.

Adi Nugroho dalam jurnal Hamzah, dkk (2009 : 83) menyatakan bahwa “Perancangan sistem adalah strategi untuk memecahkan masalah dan mengembangkan solusi terbaik bagi permasalahan itu”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat dirumuskan bahwa perancangan sistem adalah suatu aktifitas untuk menemukan masalah dan mengembangkan solusi terbaik bagi permasalahan itu.

2.2 SISTEM INFORMASI

Sistem informasi yaitu suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan, di mana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang – orang, teknologi informasi dan prosedur – prosedur yang terorganisasi.

Menurut Eddy Prahasta (2009 :93) “Sistem informasi ini merupakan sebuah entitas (kesatuan) formal yang terdiri dari berbagai sumber daya fisik maupun logika”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat dirumuskan bahwa sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang berhubungan dengan prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi.

2.3 PENJUALAN

Penjualan merupakan sebuah usaha atau langkah konkrit yang dilakukan untuk memindahkan suatu produk, baik itu berupa barang atau jasa, dari produsen kepada konsumen sebagai sasarannya. Tujuan utama penjualan yaitu mendatangkan keuntungan atau laba dari produk atau barang yang dihasilkan produsennya dengan pengelolaan yang baik.

Menurut Thamrin Abdullah dan Francis Tantri dalam jurnal Anthony,dkk (2016 : 3) “Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran”.

Fredie Rangkuti (2009 : 57) menyatakan bahwa :

“Penjualan adalah pemindahan hak milik atas barang atau pemberian jasa yang dilakukan penjual kepada pembeli dengan harga yang disepakati bersama dengan jumlah yang dibebankan kepada pelanggan dalam penjualan barang dan jasa dalam suatu periode akuntansi”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat dirumuskan bahwa penjualan adalah aktivitas menjual produk atau jasa yang dilakukan penjual untuk menghasilkan laba atau keuntungan.

2.4 PEMBELIAN

Pembelian merupakan suatu usaha yang mengacu pada bisnis atau organisasi yang berusaha memperoleh barang atau jasa untuk mencapai tujuannya. Fungsi pembelian bertanggung jawab untuk memperoleh informasi mengenai harga barang, menentukan pemasok yang dipilih dalam pembelian barang dan mengeluarkan pesanan pembelian kepada pemasok yang dipilih.

Tjiptono dalam jurnal Nisrinna Dwi Sagarawanti (2008 : 156) mengungkapkan bahwa “Pembelian adalah tindakan individu yang secara langsung atau tidak langsung terlibat dalam usaha memperoleh dan menggunakan suatu produk atau jasa yang dibutuhkan”.

Kotler dan Amstrong dalam jurnal Fauziyah Irfan, dkk (2008 : 181) mengungkapkan bahwa “Pembelian adalah membeli merk yang paling disukai dari berbagai alternatif yang ada, tetapi dua faktor yang membedakan antara niat pembelian dan keputusan pembelian”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat dirumuskan bahwa pembelian adalah suatu usaha pengadaan barang atau jasa yang bertujuan untuk digunakan sendiri dalam kegiatan sehari-hari.

2.5 PERSEDIAN BARANG

Menurut Prof. Dr. H. Musthafa, S.E., M.M. (2017:49) “Persediaan adalah salah satu aktiva lancar yang jumlahnya cukup besar dan selalu berputar secara terus menerus serta mengalami perubahan pada suatu perusahaan, terutama perusahaan industri”.

Menurut Budi Harsanto (2013:63) “Persediaan adalah stok, dalam berbagai bentuknya, yang tersedia di sebuah perusahaan”.

Menurut Mokhammad Anwar, Ph.D. (2019:89) mendefinisikan :
“Persediaan dalam perusahaan merupakan Suatu hal yang sangat penting untuk dikelola agar operasi perusahaan bias berjalan lancar”.

Dari definisi diatas, penulis menyimpulkan bahwa persediaan barang adalah suatu aktiva / asset yang dimiliki berupa suatu barang yang terdiri dari barang yang dimaksudkan untuk dijual kembali, barang jadi yang telah diproduksi, serta perlengkapan yang digunakan dalam proses produksi.

2.6 ALAT BANTU PERANCANGAN SISTEM

2.6.1 UML (*Unified Modeling Language*)

UML digunakan untuk memodelkan suatu sistem (bukan hanya perangkat lunak) yang menggunakan konsep berorientasi objek tetapi juga untuk menciptakan suatu bahasa pemodelan yang dapat digunakan baik oleh manusia maupun mesin.

Menurut Rosa A. S dan M. Shalahuddin (2013 : 137) “UML adalah bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks – teks pendukung”.

Menurut Prabowo Pudjo Widodo dan Herlawati (2009 : 7) “UML adalah alat komunikasi yang konsisten dalam membantu para pengembang sistem saat ini yang bukan hanya tentang diagram, tetapi juga menceritakan konteksnya”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa UML adalah sebuah alat komunikasi untuk memodelkan suatu sistem menggunakan diagram dan teks – teks pendukung .

2.6.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram menjelaskan urutan kegiatan yang dilakukan actor dan sistem untuk mencapai suatu tujuan tertentu. *Use case* diagram tidak menjelaskan secara detil tentang penggunaan *use case*, tetapi hanya memberi gambaran singkat hubungan antara *usecase*, aktor, dan sistem.

Menurut Rosa A. S dan M. Shalahuddin (2011 : 130) “*Use case* merupakan permodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat, yang mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat”.

Dennis, et all (2010 : 173) menyatakan bahwa, “*Use case* menjelaskan cara paling sederhana untuk menggambarkan fungsi dari sistem dan kegiatan berbagai jenis dari pengguna dalam berinteraksi”.

Menurut Adi Nugroho (2009 : 7) “*Use Case Diagram* merupakan deskripsi lengkap tentang interaksi yang terjadi antara para actor dengan sistem / perangkat lunak yang sedang kita kembangkan”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *use case* adalah permodelan untuk menggambarkan fungsi – fungsi dari sistem yang akan di bangun.

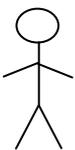
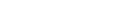
Syarat penamaan pada *use case* adalah nama yang didefinisikan harus semudah mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case*. (Rosa A. S dan M. Shalahuddin 2013 : 155), yaitu :

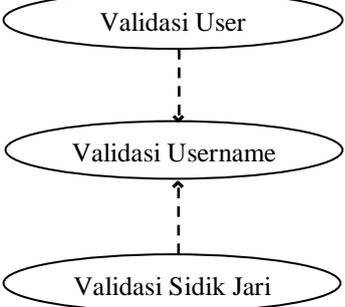
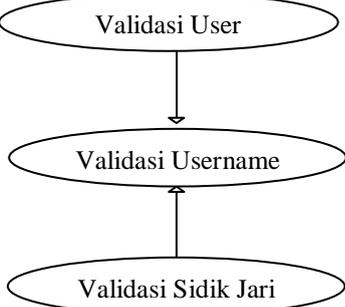
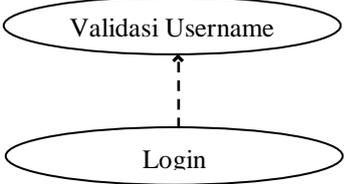
1. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
2. *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit – unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

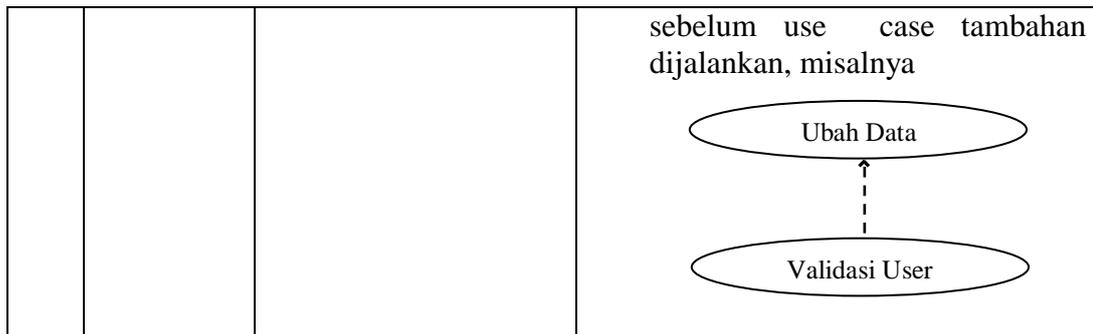
Dan berikut ini merupakan simbol dan fungsi pada *use case diagram* yang dapat dilihat pada table 2.1.

Tabel 2.1. Simbol dan Fungsi *Use Case Diagram*

(Rosa A.S dan M. Shalahuddin : 2011)

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
2		<i>Use case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
3		Asosiasi	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.

4	----->	<<extend>>	<p>Case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang ditambahkan, misal</p>  <p>Arah panah mengarah pada use case yang ditambahkan.</p>
5	----->	Generalisasi	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum – khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu umum dari lainnya, misalnya :</p>  <p>Arah panah mengarah pada use case yang menjadi generalisasinya (umum)</p>
6	----->	<<include >>	<p>Sebagai syarat dijalankan use case ini ada 2 sudut pandang yang cukup besar mengenai include di use case:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Include berarti use case yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat use case tambahan dijalankan, misalnya  <ul style="list-style-type: none"> • Include berarti use case yang di tambah akan selalu melakukan pengecekan apakah use case yang ditambahkan telah di jalankan



2.6.3 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* mendefinisikan diagram yang menggambarkan tentang aktivitas yang terjadi pada sistem. Dari pertama sampai akhir, diagram ini menunjukkan langkah – langkah dalam proses kerja sistem yang kita buat.

Prabowo Pudjo Widodo dan Herlawati (2011 : 143) menyatakan bahwa :

“Diagram aktivitas lebih memfokuskan diri pada eksekusi dan alur sistem dari pada sistem itu dirakit. Diagram ini tidak hanya memodelkan software melainkan memodelkan model bisnis juga. Diagram aktivitas menunjukkan aktivitas sistem dalam bentuk kumpulan aksi – aksi”.

Rosa A.S dan M. Shalauddin (2011 : 134) menyatakan bahwa :

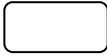
“*Activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem”.

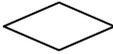
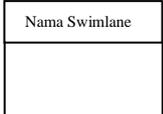
Dennis, et all (2010 : 159) menyatakan bahwa, “*Activity Diagram* menggambarkan model dari kebiasaan dalam berbagai kegiatan dalam objek”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat dirumuskan bahwa *activity diagram* adalah penggambaran alur dari aktivitas yang terjadi pada suatu sistem. Berikut simbol – simbol yang digunakan dalam *activity diagram* adalah :

Tabel 2.2 Simbol – Simbol Activity Diagram

(Rosa A.S dan M. Shalahuddin : 2011)

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1	●	Status Awal	Status awal aktifitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2		Aktifitas	Aktivitas yang biasa dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
3		Percabangan	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4		Penggabungan	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5		Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki status akhir.
6		Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

2.6.4 Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. kelas memiliki 3 bagian utama yaitu nama, atribut, dan metode. Kelas – kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi – fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem.

Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2011 : 6) menyatakan bahwa “*Class diagram* menggambarkan struktur dari segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem”.

Adi Nugroho (2009 : 18) menyatakan bahwa “*Class diagram* didefinisikan sebagai kumpulan / himpunan objek yang memiliki kesamaan dalam atribut / property, perilaku (operasi), serta cara berhubungan dengan objek lain”.

Evi Triandini dan I Gede Suardi (2012 : 49) menyatakan bahwa “*Class diagram* untuk mendokumentasikan dan menggambarkan kelas – kelas dalam pemrograman yang nantinya akan dibangun”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat dirumuskan bahwa *class diagram* adalah dokumentasi kelas – kelas dalam pemrograman yang nantinya akan dibangun dalam suatu sistem.

Kelas – kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi – fungsi yang sesuai dengan kebutuhan sistem. Susunan kelas juga dapat ditambahkan kelas utilitas seperti koneksi ke basis data, membaca file teks dan lain sebagainya. Berikut adalah simbol – simbol yang ada pada *class diagram* :

Tabel 2.3 Simbol Class Diagram

(Rosa A.S dan M. Shalahuddin : 2011)

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan			
1	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Nama Kelas</td> </tr> <tr> <td>+ Atribut</td> </tr> <tr> <td>+ Operasi ()</td> </tr> </table>	Nama Kelas	+ Atribut	+ Operasi ()	Kelas	Kelas pada struktur sistem
Nama Kelas						
+ Atribut						
+ Operasi ()						
2	○	Antarmuka/ <i>Interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek			
3	—	Asosiasi/ <i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai <i>multiplicity</i> .			

4	→	Asosiasi berarah	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5	→	Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi – spesialisasi (umum – khusus)
6	→	Kebergantungan / <i>Dependency</i>	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.

2.7 ALAT BANTU PERANCANGAN PROGRAM

2.7.1 PHP

PHP merupakan singkatan dari "PHP: *Hypertext Preprocessor*", yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML.

Madcoms (2011 : 11) menyatakan bahwa “PHP adalah suatu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah webserver dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah server”.

Budi Raharjo (2012 : 41) menyatakan bahwa “PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi web”.

Agus Saputra (2012 : 1) menyatakan bahwa “PHP merupakan suatu bahasa pemrograman yang hanya dapat berjalan pada sisi server (Server Side Scripting)”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat dirumuskan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membantu dalam pembuatan sebuah website.

2.7.2 MySQL

MySQL merupakan sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (DBMS) yang *multithread* dan *multi-user*. MySQL adalah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS). MySQL dibuat oleh TcX dan telah dipercaya mengelola sistem dengan 40 buah database berisi 10.000 tabel dan 500 di antaranya memiliki 7 juta baris.

Pada saat ini MySQL merupakan database server yang sangat terkenal di dunia, semua itu tak lain karena bahasa dasar yang digunakan untuk mengakses database yaitu SQL. SQL (*Structured Query Language*) pertama kali diterapkan pada sebuah proyek riset pada laboratorium riset San Jose, IBM yang bernama system R. Kemudian SQL juga dikembangkan oleh *Oracle*, *Informix* dan *Sybase*. Dengan menggunakan SQL, proses pengaksesan database lebih *user-friendly* dibandingkan dengan yang lain, misalnya *dBase* atau *Clipper* karena mereka masih menggunakan perintah – perintah pemrograman murni.

Menurut Budi Raharjo (2011 : 21) “MySQL merupakan software RDBMS (atau server database) yang dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *user*”.

Menurut M. Rudyanto Arief (2011 : 151) “MySQL adalah salah satu database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolan datanya”.

Menurut Heni A. Puspitosari (2011 : 19) “MySQL merupakan salah satu software untuk database server yang banyak digunakan, MySQL bersifat *open source* dan menggunakan SQL”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat dirumuskan bahwa MySQL adalah suatu software pengelolaan database yang mudah digunakan.

2.7.3 XAMPP

XAMPP digunakan dalam perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, yang merupakan campuran dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (adalah tempat sistem operasi apapun berjalan), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis.

Riyanto (2011 : 1) menyatakan bahwa “XAMPP merupakan paket PHP dan MySQL berbasis *open source*, yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP”.

Pajrin Farisi (2011 : 6) mengungkapkan bahwa :

“XAMPP adalah software yang akan mengubah komputer atau laptop pribadi kita menjadi layaknya sebuah web server. Kita tidak perlu lagi menginstall satu persatu kebutuhan sistem untuk menjalankannya. XAMPP akan menginstal *Apache*, *MySQL*, *PHP*, dan *PhpMyAdmin* di komputer kita”.

Wahana dalam jurnal Agus Prayitno dan Yulia Safitri (2009 : 30) menyatakan bahwa “XAMPP adalah salah satu paket instalasi *apache*, *PHP*, dan

MySQL secara instant yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat dirumuskan bahwa XAMPP adalah sebuah software yang digunakan untuk membantu pengembangan sistem berbasis web.

2.7.4 Dreamweaver

Adobe Dreamweaver merupakan program penyunting halaman web keluaran Adobe *Systems* yang dulu dikenal sebagai Macromedia Dreamweaver keluaran Macromedia. Program ini banyak digunakan oleh pengembang web karena fitur – fiturnya yang menarik dan kemudahan penggunaannya. Versi terakhir Macromedia Dreamweaver sebelum Macromedia dibeli oleh Adobe *Systems* yaitu versi 8. Versi terakhir Dreamweaver keluaran Adobe *Systems* adalah versi 12 yang ada dalam Adobe *Creative Cloud*.

Menurut Madcoms (2011 : 2) “Dreamweaver sendiri adalah aplikasi yang digunakan sebagai *HTML editor professional* untuk mendesain web secara *visual*”.

Menurut Muhammad Sadeli (2011 : 2) “Dreamweaver merupakan suatu perangkat lunak web *editor* keluaran adobe sistem yang digunakan untuk membangun dan mendesain suatu *website* dengan fitur – fitur menarik dan kemudahan dalam penggunaannya”.

Menurut Maria Agustina S. (2010 : 2) “Dreamweaver merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk membangun suatu website baik secara grafis maupun dengan menuliskan kode sumber secara langsung”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat dirumuskan bahwa Dreamweaver adalah suatu *software editor* yang digunakan oleh *programmer* dalam merancang sebuah *website*.

2.8 PENELITIAN TERKAIT

Adapun beberapa penelitian terkait mengenai penelitian ini antara lain :

Tabel 2.4 Penelitian Terkait

No	Penulis	Judul	Pembahasan
1	Indra Wijaya (2018)	Perancangan Sistem Informasi Jasa Service Sepeda Motor Pada Bengkel Jaya Oil Motor. (STIKOM Dinamika Bangsa Jambi)	Hasil dari penelitian ini adalah rancangan sistem informasi jasa service yang dihasilkan dapat mempermudah proses perhitungan biaya service pada Bengkel Jaya Oil Motor dan dapat meminimalisir kesalahan – kesalahan yang ada serta mempermudah user dalam menyimpan setiap data sepeda motor yang di service.
2	Eka Adisty Ahmar (2018)	Perancangan Sistem Informasi Layanan Servis Pada Bengkel Acha Motor. (STIKOM Dinamika Bangsa Jambi)	Hasil dari penelitian ini adalah sistem yang dirancang dapat membantu user dalam menginput semua data servis secara langsung beserta data mekanik dan perhitungan biaya yang sesuai dengan barang yang dijual sehingga transaksi menjadi lebih cepat dan akurat serta proses pembuatan laporan menjadi lebih mudah.
3	Agit Satrio (2013)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sparepart Motor Pada UD. Jaya Motor Variasi. (STMIK – GICI)	Hasil dari penelitian ini adalah sistem dapat mempermudah karyawan dalam melakukan proses penjualan barang berupa sparepart motor, sehingga proses tersebut terkontrol dengan baik.
4	Lysia Susisusanti	Rancangan Sistem Informasi Penjualan	Hasil dari penelitian ini adalah meminimalisir kesalahan pengolahan

	(2016)	Barang Pada Toko Edy Jaya Motor Jambi. (STIKOM Dinamika Bangsa Jambi)	dan pencatatan data penjualan barang pada Toko Edy Jaya Motor Jambi dengan membangun sebuah sistem informasi yang mempermudah user dalam melakukan proses transaksi, data barang, pencetakan nota dan pembuatan laporan secara komputerisasi dengan adanya backup data melalui aplikasi ke komputer untuk mencegah kehilangan data – data penting.
5	Putri Sella Fransiska (2018)	Perancangan Sistem Informasi Manajemen Stok, Jasa Service Dan Penjualan Pada Bengkel Pujangga Jambi. (STIKOM Dinamika Bangsa Jambi)	Hasil dari penelitian ini adalah manajemen Bengkel Pujangga Jambi menyangkut keluar masuknya barang, jasa service dan penjualan diatur kesebuah database sistem informasi. Sistem informasi ini juga dirancang untuk mempermudah user dalam melihat stok barang, transaksi secara langsung dan total biaya service secara keseluruhan.

Berdasarkan beberapa penelitian terkait di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa penelitian pada PT. Surya Pratama Keramindo dirancang untuk menghasilkan suatu laporan pembelian, penjualan secara langsung serta perhitungan stok barang secara lengkap dengan fitur pencarian data yang mudah dan adanya fitur keamanan yang mengharuskan pengguna login terlebih dahulu.

Adapun kekurangan pada penelitian yang penulis buat berdasarkan penelitian terkait yang ada adalah tidak adanya fitur *export* data agar mempermudah dalam melakukan *backup* data secara langsung.