

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 PERANCANGAN

Perancangan secara umum proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu. Perancangan merupakan wujud *visual* yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik. Dan terdapat berbagai pengertian perancangan dari beberapa ahli, diantaranya :

Menurut Rizky [1] “Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya”.

Menurut Mulyani [2] “Perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem serta untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap”.

Pressman [3] menyatakan bahwa “Perancangan yang sesungguhnya merupakan suatu aktivitas rekayasa perangkat lunak yang dimaksud untuk membuat keputusan – keputusan utama seringkali bersifat struktural”

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem adalah proses pengembangan sistem baru yang meliputi penentuan proses dan data yang diperlukan serta bagaimana mengaplikasikannya ke dalam subsistem – subsistem.

2.2 SISTEM

Sistem sudah sangat populer pada saat ini. Teknologi ini udah banyak digunakan untuk mendeskripsikan banyak hal, khususnya bagi aktivitas-aktivitas yang diperlukan di pemrosesan data. Terdapat berbagai pendapat yang mendefinisikan definisi sistem, yaitu:

Menurut Sutabri [4] “Sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu”.

Suryadharma dan Budyastuti [5] menyatakan bahwa “Sistem merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu”.

Fathansyah [6] menyatakan “Sistem adalah sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas jumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi dan tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan kumpulan dari beberapa bagian yang memiliki keterkaitan dan saling bekerja sama serta membentuk suatu kesatuan untuk mencapai suatu tujuan dari sistem tersebut.

2.3 INFORMASI

Informasi adalah hasil dari pengolahan beberapa data yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga menjadi sebuah bentuk yang bermakna dan bermanfaat bagi si penerima.

Menurut Angraeni dan Irvani [7] “Informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, serta untuk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan”.

Menurut Rochaety [8] “Informasi merupakan kumpulan data yang telah diolah baik bersifat kualitatif maupun kuantitatif dan memiliki arti lebih luas”.

Menurut Kristanto [9] “Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima”.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa informasi merupakan data yang telah diproses dan digunakan untuk pengambilan keputusan.

2.4 SISTEM INFORMASI

Informasi merupakan hal yang sangat penting dalam pengambilan keputusan. Tapi tidak semua data yang mengalir digunakan sebagai bahan pertimbangan pengambilan keputusan. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem informasi yang dapat mengelola data. sistem itu harus dirancang sedemikian rupa agar dapat menentukan validitas data yang berasal dari berbagai sumber.

Kristanto [9] menyatakan bahwa “Sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak computer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut”.

Menurut Ahmad dan Munawir [10] menyatakan bahwa “Sistem Informasi dalam suatu pemahaman yang sederhana dapat didefinisikan sebagai satu sistem berbasis komputer yang menyediakan informasi bagi beberapa pemakai dengan kebutuhan serupa”.

Sudiro, dkk. [11] mendefinisikan “Sistem informasi adalah sistem konseptual yang membantu manajer mengendalikan dan memantau sistem fisik perusahaan yang digunakan”.

Dari pengertian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat untuk menghasilkan suatu informasi.

2.5 PENJUALAN

Penjualan merupakan salah satu fungsi pemasaran yang sangat penting dan menentukan bagi perusahaan dalam mencapai tujuan perusahaan yaitu memperoleh laba untuk menjaga kelangsungan hidup perusahaan. Aktivitas penjualan merupakan pendapatan utama perusahaan karena jika aktivitas penjualan produk maupun jasa tidak dikelola dengan baik maka secara langsung dapat merugikan perusahaan.

Prasetyo dan Susanti [12] “Penjualan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sebagian manusia dalam menjual barang dagangan yang dimiliki baik itu barang ataupun jasa kepada pasar agar mencapai suatu tujuan yang diinginkan”.

Wati dan Khasanah [13] “Penjualan merupakan sebuah proses dimana kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjualan dipenuhi, melalui antar pertukaran informasi dan kepentingan”.

Thamrin Abdullah dan Francis Tantri [14] “Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran”.

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa Penjualan

adalah suatu transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan, dan merupakan suatu jantung dari suatu perusahaan

2.6 SISTEM INFORMASI PENJUALAN

Sistem informasi pemasaran merupakan sistem yang manajemen perusahaan terutama dalam menyelesaikan bagian pemasaran perusahaan secara terkomputerisasi. Selain itu sistem yang menyediakan informasi untuk penjualan, promosi penjualan, kegiatan-kegiatan pemasaran, kegiatan-kegiatan penelitian pasar dan lain sebagainya yang berhubungan dengan pemasaran.

Bunafit Nugroho[15] “Sistem informasi penjualan adalah sistem informasi yang mengatur tentang penjualan baik yang dilakukan secara puitang maupun secara tunai”.

2.7 ALAT BANTU PEMODELAN SISTEM

Adapun alat bantu pemodelan sistem yang digunakan penulis yaitu UML (*Unified Modeling Language*), *Use case Diagram*, *Activity diagram*, *Class Diagram*. Alat bantu ini digunakan untuk perancangan sistem yang akan dibangun.

2.7.1 UML (*Unified Modeling Language*)

Untuk menganalisis kebutuhan sistem penulis menggunakan alat bantu yaitu dengan *use case diagram*. Tujuan pembuatan *use case* adalah untuk mendapatkan dan menganalisis informasi persyaratan yang cukup untuk mempersiapkan model yang mengkomunikasikan apa yang diperlukan dari perspektif pengguna, tetapi bebas dari detail fisik tentang bagaimana sistem akan

dibangun dan diimplementasikan. Dan ada pula beberapa pengertian menurut para ahli antara lain :

Sukamto dan Shalahuddin [15] mengungkapkan “UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisa dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”.

Menurut Munawar [18] “UML(*Unified Modeling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunai pengembangan sistem yang berorientasi objek”.

Menurut Hend [19] “Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa yang telah telah menjadi standard untuk visualisasi, menetapkan, membangun dan mendokumentasikan artifak suatu sistem perangkat lunak”.

Berdasarkan definisi atas dapat disimpulkan bahwa *Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk menvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis OO (*Object Oriented*).

2.7.2 Use case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah apa yang diperbuat sistem. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Use case diagram* adalah pola atau gambaran berbentuk diagram yang menggambarkan

hubungan suatu sistem yang tengah di buat. Dalam penggambarannya, sistem yang dibuat harus berada didalam kotak sistem dan memiliki minimal satu aktor yang berada di luar sistem yang didefinisikan oleh para ahli dibawah ini :

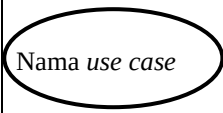
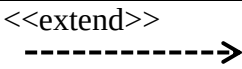
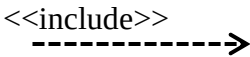
Sukamto dan Shalahuddin [15] menyatakan bahwa “*Use case* atau *diagram use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat”.

Menurut Munawar [18] “*Use case Diagram* yaitu deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perseptif pengguna. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user (pengguna) sebuah sistem dengan sistem sendiri melalui sebuah cerita bagai mana sistem dipakai”.

Menurut Andri Saputra [20] “*Diagram use case* merupakan salah satu diagram untuk memodelkan aspek perilaku sistem. Masing-masing diagram use-case menunjukkan sekumpulan use-case, aktor dan hubungannya.”

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *use case diagram* merupakan permodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

Tabel 2.1 Simbol *Use case Diagram* (Sukamto dan Shalahuddin [15])

Nama Simbol	Simbol	Deskripsi
<i>Use case</i>		Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal di awal frase nama <i>use case</i> .
<i>Aktor</i>		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, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor
<i>Association</i> atau asosiasi		Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor
<i>Extend</i> atau ekstensi		Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu.
<i>Generalisasi</i>		Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
<i>Include</i>		Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai include di <i>use case</i>

2.7.3 Activity diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin

terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Berikut tiga definisi *activity diagram* menurut para ahli :

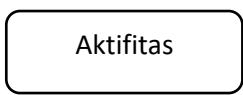
Sukamto dan Shalahuddin [15] mengatakan bahwa : “Diagram aktivitas atau *Activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”.

Munawar [18] mengungkapkan “*Activity diagram* adalah untuk menangkap tingkah laku dinami dari sistem dengan cara menunjukkan aliran pesan dari satu aktifitas ke aktifitas lainnya”.

Menurut Heri Santoso et al. [21] “Diagram aktivitas adalah teknik yang digunakan untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja yang digunakan untuk menunjukkan aliran kendali satu aktivitas ke aktivitas lain.”

Jadi kesimpulan dari pengertian *Activity diagram* adalah sebuah model yang menyerupai *flowchart* horizontal yang menunjukkan urutan tindakan yang merekam sebuah alur proses dan hasil dari tindakan tersebut.

Tabel 2.2 Simbol *Activity diagram* (Sukamto dan Shalahuddin [15])

Nama Simbol	Simbol	Deskripsi
Status Awal	●	Status awal aktifitas sistem, sebuah diagram memiliki sebuah status awal
Aktifitas		Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
Percabangan / <i>decision</i>		Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas atau lebih dari satu

Penggabungan / <i>join</i>		Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status akhir		Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status Akhir

2.7.4 Class Diagram

Class Diagram dapat merupakan implementasi dari sebuah *interface*, yaitu class abstrak yang hanya memiliki metoda. *Interface* tidak dapat langsung diinstansiasikan, tetapi harus diimplementasikan dahulu menjadi sebuah *class*. Dengan demikian *interface* mendukung resolusi metoda pada saat *run-time*. Berikut ini merupakan penjelasan *Class Diagram* dari tiga ahli sebagai berikut :

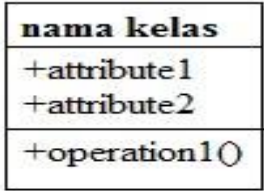
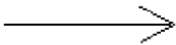
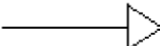
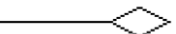
Sukamto dan Shalahuddin [15] mengungkapkan bahwa “Diagram kelas atau *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem”.

Munawar [16] mengungkapkan “class diagram menggambarkan atribut, operation dan juga constraint yang terjadi pada sistem”.

Widodo [22] menyatakan “*class diagram* bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas - kelas, antarmuka - antarmuka, kolaborasi - kolaborasi, serta relasi - relasi. Diagram ini umum dijumpai pada pemodelan sistem berorientasi objek. Meskipun bersifat statis, sering pula diagram kelas memuat kelas - kelas aktif”.

Jadi kesimpulan dari pengertian *Class Diagram* adalah adalah kumpulan *object* yang menggambarkan struktur statis dari sebuah sistem yang menunjukan *object class* dan hubungannya serta untuk pengembangan sistem tersebut.

Tabel 2.3 Simbol *Class Diagram* (Sukamto dan Shalahuddin [15])

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Kelas</i>	Kelas pada struktur sistem.
	<i>Interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
	<i>Asosiasi</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
	<i>Asosiasi berarah</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
	<i>Generalisasi</i>	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi (umum khusus).
	<i>Agregasi</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>wholepart</i>)

2.8 ALAT BANTU PENGEMBANGAN SISTEM

Adapun alat bantu pembuatan aplikasi yang digunakan penulis yaitu HTML, PHP, dan MySQL. Alat bantu ini digunakan untuk perancangan sistem yang akan dibangun.

2.8.1 HTML (*Hyper-Text Markup Language*)

Hypertext Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web*, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah *web internet* dan pemformatan *Hyperteks* sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi. Berikut ini beberapa definisi HTML, yaitu :

Menurut Nugroho [22] “HTML adalah kependekan dari (*Hypert Text Markup Language*), merupakan sebuah bahasa scripting yang berguna untuk menuliskan halaman web”.

Menurut Enterprise [23] “HTML adalah bahasa markup (*markup language*) seperti yang ada di dalam singkatan HTML itu sendiri. Itu artinya, HTML adalah bahasa struktur untuk menandai bagian bagian dari sebuah halaman”.

Menurut Saputra [24] “HTML atau *HyperText Markup Language* merupakan sebuah bahasa pemrograman terstruktur yang dikembangkan untuk membuat laman website yang dapat diakses atau ditampilkan menggunakan *web browser*”.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa HTML yaitu bahasa pemrograman yang mengandung teks yang menggunakan aturan tag-tag tertentu untuk mengeksekusi perintah yang dimaksud dalam pembuatan programnya yang kemudian disimpan berupa *file-file* yang nantinya akan digunakan oleh *web programmer* dalam membangun suatu halaman *web* di internet.

2.8.2 PHP (*PHP Hypertext Protocol*)

PHP adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Maksud dari *server-side scripting* adalah sintaks dan perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya akan dijalankan diserver tetapi disertakan pada dokumen HTML. Pembuatan *web* ini merupakan kombinasi antara PHP sendiri sebagai bahasa pemrograman dan HTML sebagai pembangun halaman *web*. Dan ada pula beberapa pengertian menurut para ahli antara lain :

Jannah dkk [25] menyatakan bahwa PHP adalah “merupakan bahasa pemrograman script *server-side* yang didesain untuk pengembangan *web*”.

Menurut Sidik [26] “PHP Secara umum dikenal sebagai bahasa pemrograman script-script yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang di eksekusi di server *web*, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML. Dikenal juga sebagai bahasa pemrograman *server side*”.

Wisnu et al. menyatakan [25] ” *PHP Hypertext Preprocessor* merupakan bahasa *server side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis.”

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa PHP adalah salah satu bahasa pemrograman open source yang sangat cocok atau di kususkan untuk pengembangan *web* dan dapat di tanamkan pada sebuah skrip HTML.

2.8.3 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL. *MySQL* merupakan *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi *General Public License* (GPL). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan *MySQL*, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat *closed source* atau komersial.

Menurut Enterprise [23] “MySQL adalah RDBMS yang cepat dan mudah digunakan, serta sudah banyak digunakan untuk berbagai kebutuhan”.

Menurut Hidayatullah dan Kawistara [27] “MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah banyak digunakan oleh para pemrograman aplikasi web”.

Menurut Raharjo [28] “MySQL merupakan software RDBMS (atau server database) yang dapat mengelola dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak user(*multi user*), dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (*multi-threaded*)”. Database sendiri dibutuhkan jika kita ingin menginput data dari user menggunakan from HTML untuk kemudian diolah PHP agar bisa disimpan ke dalam database MySQL

Rhio et al. menyatakan [26] “MySQL adalah sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah standar SQL.”

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah sebuah program database *server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, *multi user* serta menggunakan perintah standar SQL.

2.8.4 XAMPP

Untuk membuat suatu aplikasi berbasis *web* dengan menggunakan PHP, tentu saja diperlukan sebuah *server interpreter* PHP. *Server* tidak harus sebuah komputer khusus dengan kinerja tinggi dan berukuran besar, tetapi bisa di buat dari PC yang mempunyai fungsi selayaknya sebuah *web server*, yaitu dengan instal *XAMPP*, Berikut adalah beberapa definisi tentang *XAMPP* :

Menurut Enterprise [23] “*XAMPP* merupakan server yang paling banyak digunakan.. Fiturnya lengkap, tetapi gampang digunakan oleh programmer PHP pemula karena yang perlu anda lakukan hanyalah “menjalankan” salah satu module bernama *apache* yang dapat memproses PHP”.

Menurut Yudhanto dan Prasetyo [29] *XAMPP* adalah “kompilasi program aplikasi gratis terfavorit dikalangan developer/programmer yang berguna untuk pengembangan website berbasis PHP dan *MySQL*”.

Sidik [30] mendefinisikan “*XAMPP* merupakan paket *server web PHP* dan *database MySQL* yang paling populer dikalangan pengembang *web* dengan menggunakan *PHP* dan *MySQL* sebagai databasenya”.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *XAMPP* adalah suatu *software* yang berbasis *open source* yang di dalamnya terdapat *software -software* pembantu seperti *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *PHPMyAdmin*, yang dapat digunakan sebagai alat bantu pengembangan aplikasi berbasis PHP.

2.9 PENELITIAN SEJENIS

Studi penelitian sejenis adalah kajian dari pendapat orang lain atau peneliti yang dapat dijadikan sebagai sumber teori serta acuan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Tinjauan penelitian sejenis dapat dilakukan untuk menemukan metode yang relevan dengan permasalahan penelitian. Hasil tinjauan penelitian sejenis dapat dijadikan sebagai dasar bagi peneliti untuk memilih metode dan melakukan pengembangan terhadap solusi dari permasalahan yang ada. Tabel 2.4 menyajikan penelitian-penelitian yang relevan dengan topik yang peneliti angkat.

Tabel 2.4 Kajian PenelitianSejenis

No.	Penulis	Judul	Metode	Kesimpulan
1.	Angga Ardiansyah, Eva Argarini Pratama, Corie Mei Hellyana, Khaerul Wildan[21]	Sistem Informasi Penjualan Kaos Berbasis Web Pada Distro Azidan Collection	Metode <i>Waterfall</i>	Dengan adanya <i>Website E-commerce</i> konsumen dapat melihat dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke toko, tetapi cukup dengan mengakses situs resmi toko tersebut melalui media intrnet dan dapat menjadi media promosi dalam memperluas jangkauan informasi memperkenalkan produk – produk yang ada melalui <i>Website E-commerce</i> Azidan Collection
2.	Fitri Shinta Dewi, Hendro Poerbo P, Meme Susilowati [22]	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Distro MD Shoes Berbasis Website	Metode <i>Waterfall</i>	Adanya sistem informasi ini memberikan dapat mengefisienkan transaksi penjualan bisnis sehari-hari, Mempercepat proses transaksi, dan meminimalisir kesalahan,, Mencatat data secara online, Mengkalulasi data secara

				otomatis, Menampilkan laporan penjualan sehari-hari
3.	Yessi Hartiwi[23]	Analisis Dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Scarlet Butik	Metode Waterfall	Dengan adanya perancangan sistem penjualan secara online (<i>e-commerce</i>) akan mempermudah bagi konsumen untuk mengetahui informasi perkembangan dan pemesanan produk serta dapat memperlluas area jangkauan promosi Scarlet Butik. Dengan menggunakan sistem penjualan online tidak mengenal hari libur, dan hari besar, semua transaksi bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja
4	Moh Afdhol Rizal, Titik Misriati[24]	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada Toko Uj Outlet	<i>Waterfall</i>	Melalui <i>website</i> penjualan pada Toko Uj Outlet, pengunjung dapat mengetahui macam-macam produk pakaian bermerek terbaru dan dapat melakukan transaksi penjualan dengan konsumen tanpa harus mengunjungi toko secara langsung

2.9.1 Kesimpulan Akhir Dari Penelitian Sejenis

Dari kelima penelitian sejenis yang telah diuraikan pada Tabel 2.4, dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan utama yang melatar belakang ia adalah masing-masing bentuk usaha dagang yang menjadi objek penelitian masih menggunakan sistem penjualan dengan cara konvensional. Yaitu proses penjualan yang masih dilakukan secara konvensional memberikan keterbatasan dalam proses promosi sehingga penjualan yang ditargetkan tidak tercapai.

Dengan dilakukan perancangan sistem informasi penjualan yang berbasis *website* pada objek-objek penelitian dari penelitian sejenis Tabel 2.4 dapat mempermudah, mempercepat, serta memaksimalkan pihak distro atau toko dalam melakukan promosi terhadap produk-produk yang dijual, meningkatkan rating, memperluas promosi, serta lebih efisien bagi *customer* untuk memesan produk yang dijual.

2.9.2 Perbedaan Penelitian Sejenis

Setelah menguraikan dan mempelajari ketiga penelitian sejenis pada Tabel 2.4, penulis menemukan beberapa kelemahan pada sistem yang dibangun yang masih dapat dikembangkan lagi untuk hasil yang lebih maksimal dalam proses perancangan sistem informasi berbasis *website*.

2.9.3 Persamaan Sistem Yang Dibangun

Berdasarkan ketiga penelitian sejenis pada Tabel 2.4 serta melihat kelemahan dari penelitian-penelitian tersebut, penulis akan merancang sistem informasi penjualan berbasis *web* yang memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan kelima penelitian sejenis yang ada yaitu *Design web* yang menarik dan mudah. adanya fitur grafik transaksi penjualan yang dapat diakses oleh pemilik atau admin untuk mengetahui pendapatan transaksi selama periode tertentu.