

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu**

Tinjauan yang dilakukan yaitu membaca beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan skripsi ini sebagai rujukan dan perbandingan untuk metode yang digunakan serta hasil yang dicapai pada penelitian ini.

##### **2.1.1 Rancangan Aplikasi Hewan Qurban Dan Aqiqah Pada Raisha Farm Guna Memperluas Area Penjualan.**

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Wulandari adalah berjudul “Rancangan Aplikasi Hewan Qurban Dan Aqiqah Pada Raisha Farm Guna Memperluas Area Penjualan”. Hasil dari penelitian ini adalah melakukan inovasi agar usahanya dapat dikenal oleh masyarakat luas, untuk itu perlu dibuatkan sebuah aplikasi berbasis web agar masalah tersebut terselesaikan dengan tujuan memperluas area penjualan hewan ternak untuk keperluan qurban maupun aqiqah.

Sehingga diharapkan dengan adanya sistem yang telah dibangun raisha farm dapat memperluas area penjualan tidak hanya disekitaran daerahnya saja tetapi dapat menjangkau masyarakat luas. Dengan meningkatnya area terhadap penjualan tentunya akan meningkatkan omset perusahaan. (Wulandari, 2021)

### **2.1.2 Sistem Informasi Qurban Online Berbasis Web Pada Toko Hewan Qurban H. Sofi.**

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Moch.Firman Diansyah yang berjudul “Sistem Informasi Qurban Online Berbasis Web Pada Toko hewan Qurban H.Sofi”. Hasil dari penelitian ini adalah untuk memudahkan pihak toko dalam memasarkan hewan qurban, membuat laporan penjualan serta memudahkan transaksi penjualan dan penyaluran dengan pelanggan dalam sebuah sistem informasi berbasis web. Metode penelitian yang digunakan meliputi : objek penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data dan metode pengembangan sistem. Membahas tentang pengembangan sistem informasi qurban yang meliputi : pendataan hewan, pendataan tempat penyalur hewan, pendataan pelanggan, proses transaksi serta pembuatan laporan qurban per periode. (Moch.Firman Diansyah, 2020)

### **2.1.3 Aplikasi Penjualan Hewan Peternakan.**

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Ramadhani, Sari & Al-Khowarizmi berjudul “Aplikasi Penjualan Hewan Peternakan” Hasil dari penelitian ini adalah bagaimana memasarkan produk mereka secara efektif dan efisien agar menambah efisiensi pada pemasaran hasil ternak mereka, karena semakin luas area pemasaran hewan hasil peternakan akan semakin baik. Sehingga di butuhkan sebuah sistem aplikasi penjualan untuk memasarkan hasil ternak kepada masyarakat secara luas. Kemunculan aplikasi ini diharapkan dapat membantu para

peternak menghadapi zaman era ekonomi digital ini. (Ramadhani, Sari & Al-Khowarizmi, 2021)

## 2.2 Pengetian Aplikasi

Menurut Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya (2014), aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user.

Pengertian aplikasi menurut para ahli :

1. Pengertian aplikasi menurut Jogiyanto (1999:12) adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi(*instruction*) atau pernyataan(*statement*) yang disusun sedemikian sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.
2. Pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penerapan dari rancang system untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna.

3. Menurut Wikipedia, aplikasi adalah suatu sub kelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.

### **2.3 Pengertian Penjualan**

Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba. Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari penjualan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik mereka sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan. Penjualan adalah suatu transfer hak atas benda-benda. Dari penjelasan tersebut dalam memindahkan atau mentransfer barang dan jasa diperlukan orang-orang yang bekerja dibidang penjualan seperti pelaksanaan dagang, agen, wakil pelayanan dan wakil pemasaran.

Menurut Philip Kotler yang diterjemahkan oleh Ronny A. Rusli dan Hendra dalam buku "Manajemen Pemasaran" pengertian penjualan adalah : "Penjualan adalah proses sosial manajerial dimana individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan, menciptakan, menawarkan, dan mempertukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain"

Penjualan adalah kegiatan manusia yang diarahkan untuk memenuhi atau memuaskan kebutuhan dan keinginan melalui proses pertukaran.

### **2.4 Konsep Dasar Web**

Perkembangan web saat ini sangat cepat hal ini disebabkan karena beberapa faktor diantaranya perkembangan infrastruktur yang cukup pesat seperti internet. Kebutuhan para pelaku industri untuk menggunakan web dan internet sebagai layanan tambahan sangat membantu dalam menjalankan bisnis mereka, masyarakat yang memandang internet dan web saat ini sebagai kebutuhan dalam segala aspek kehidupan mereka contohnya masyarakat modern yang berada di perkotaan. Menurut Sidik, Dkk (2012:1) “Web adalah merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet”. Sedangkan menurut Yuhefizar (2013:2) “Web adalah sebuah sistem penyebaran informasi melalui internet”

#### **2.4.1 Website**

*Website* merupakan suatu kumpulan dari halaman - halaman situs, yang terangkum dalam sebuah *domain* atau *subdomain*, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* ( WWW ) di dalam *Internet* (Sibero, 2011). Pengertian lainnya *website* adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di *internet*, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui sebuah *browser* (Dewanto, 2006). Untuk menyediakan keberadaan sebuah *website*, maka harus tersedia unsur-unsur penunjangnya (Prihatna, 2005), adalah sebagai berikut:

#### **2.4.2 Bahasa Program (*Scripts Program*)**

Bahasa digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* yang pada saat diakses. Jenis bahasa program sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah *website* (Sibero, 2011). Semakin banyak ragam bahasa program yang digunakan maka akan terlihat *website* semakin dinamis, dan interaktif serta terlihat bagus.

## 2.5 PHP

Menurut dokumen resmi PHP, PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor*, ia merupakan bahasa berbentuk *script* yang ditempatkan dalam *server* dan diproses di *server*. Hasilnya yang dikirimkan ke klient tempat pemakai menggunakan *browser*.

Namun perlu diketahui bahwa PHP sebenarnya bisa dipakai secara *command line*. Artinya, *script* PHP dapat dijalankan tanpa melibatkan *web server* maupun *browser*. (Kadir, 2008).

## 2.6 MySQL

MySQL merupakan sebuah basis data yang mengandung sejumlah table, dan termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management System*). Sedangkan RDBMS sendiri akan lebih banyak mengenal istilah seperti tabel, baris dan kolom digunakan dalam perintah-perintah MySQL. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom. *Server database* MySQL dapat menghubungkan dan memutuskan koneksi sebagai sarana untuk mengumpulkan informasi (Kustiyahningsi, dkk, 2011).

## 2.7 XAMPP

Menurut (Ginting, 11:2013) XAMMP adalah perangkat lunak gratis yang mendukung banyak sistem operasi dan merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penterjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan *Perl*. Nama XAMMP merupakan singkatan dari X (tempat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam GNU (*General Public Lisensi*) dan bebas merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Bagian XAMMP yang biasa digunakan pada umumnya:

1. *Htdoc* adalah folder tempat meletakkan berkas yang akan dijalankan, seperti berkas PHP, HTML dan skrip lain.
2. *Php MyAdmin* merupakan perangkat lunak bebas yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk menangani administrasi MySQL melalui *website* jejaring jagat jembar (*World Wide Web*).
3. *Kontrol Panel* berfungsi untuk mengelola layanan (*servis*) XAMMP. Seperti menghentikan (*stop*) layanan, ataupun melalui (*start*).

## 2.8 Macromedia Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver adalah aplikasi program penyunting halaman web keluaran Adobe Systems untuk desain dan pengembangan web yang menyediakan kode editor dengan fitur standar seperti *syntax*

highlighting, code completion, dan code collapsing serta fitur lebih canggih seperti real-time syntax checking dan code introspection untuk menghasilkan petunjuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode. Dreamweaver mengikutsertakan banyak tool untuk kode-kode dalam halaman web beserta fasilitas- fasilitasnya, antara lain : Referensi HTML, CSS dan Javascript, Javascript debugger, editor kode tampilan kode dan code inspector yang mengizinkan kita mengedit kode Javascript, XML, dan dokumen teks lain secara langsung dalam dreamweaver.

## **2.9 ERD (*Entity Relationship Diagram*)**

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah alat pemodelan data dan akan membantu mengorganisasi data dalam suatu proyek ke dalam entitas dan menentukan hubungan antar Entitas.

Terdapat banyak sekali komponen yang terdapat di dalam susunan *entity relationship diagram*, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

### **2.9.1 Entitas**

Entitas yaitu kumpulan objek yang nantinya akan diidentifikasi yang umumnya suatu entitas akan digambarkan dalam bentuk simbol persegi panjang. Masing-masing entitas mempunyai perbedaan, bila ada kesamaan, maka entitas tersebut tidak perlu dicantumkan.

### **2.9.2 Atribut**

Setiap entitas selalu mempunyai elemen ataupun atribut agar bisa dijelaskan dengan baik. Umumnya, atribut akan digambarkan

sebagai simbol. Dalam ER Diagram, terdapat beberapa jenis atribut, seperti atribut sample, atribut kunci, atribut multi nilai, atribut gabungan, dan atribut derivatif.

### 2.9.3 Relasi

Relasi atau hubungan adalah suatu tingkat koneksi pada beberapa entitas dari gabungan lainnya. umumnya, relasi ini akan disimbolkan berbentuk belah ketupat.

## 2.10 *Use Case Diagram*

Use-case diagram merupakan model diagram UML yang digunakan untuk menggambarkan persyaratan fungsional dari sebuah sistem. Usecase diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang dapat dilakukan. Digunakan untuk memodelkan dan menyatakan unit fungsi yang disediakan oleh sistem kepada pemakai. Use case Diagram tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan, namun hanya memberi gambaran singkat hubungan antara usecase, aktor, dan sistemnya.

## 2.11 Data Hewan

### 2.11.1 Kambing dan Domba

Tabel 2.1 Data Kambing & Domba

Ras	Usia	Bobot	Level	Gender	Harga
Domba Garut	10 - 13 bulan	20 - 30 kg	Kecil & Super	Jantan	1.9 – 2.9 Juta
Kambing PE	5 - 12 bulan	16 – 25 kg	Kecil - Super	Jantan & Betina	1.6 – 2.5 Juta
Kambing Kacang	5 – 10 bulan	14 – 20 kg	Kecil - Medium	Jantan & Betina	1.4 – 1.9 Juta
Kambing Samosir	9 bulan	17 – 18 kg	Kecil	Betina	1.6 – 1.7 Juta
Kambing Kaligesing	10 bulan	23 kg	Super	Jantan	2.1 Juta
Kambing Jawa Randu	6 bulan	14 kg	Kecil	Betina	1.3 Juta
Kambing Etawa	10 bulan	23 kg	Super	Jantan	2.2 Juta

### 2.11.2 Sapi

Tabel 2.2 Data Sapi

Ras	Usia	Bobot	Level	Gender	Harga
Sapi Brangus	12 - 15 bulan	190 – 265 kg	Medium - Super	Jantan	13 – 18 Juta

Tabel 2.2 (Lanjutan)

Sapi Madura	5 – 18 bulan	110 – 255 kg	Kecil - Super	Jantan & Betina	8 – 18 Juta
Sapi Simental	13 bulan	200 kg	Medium	Jantan	13.5 Juta
Sapi Limosin	7 – 18 bulan	120 kg – 295 kg	Kecil - Super	Jantan	15 – 24 Juta