

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini juga bersandar pada kajian literatur seputar aplikasi berbasis *website* untuk penjualan produk yang telah ada. Dijadikan sebagai acuan perbandingan dalam pembangunan *website* yang diusulkan. Melalui refrensi pada penelian pembangunan *website* penjualan, penelitian ini berupaya untuk membangun dan merancang sistem baru bagi UMKM Matahari Songket Bali.

Pada tahun 2015, Nurhadi dkk [4] melaksanakan penelitian mengenai perancangan *website* untuk penjualan kamera. Permasalahan terjadi ketika peran teknologi internet memiliki dampak signifikan dalam ranah ekonomi, terutama dalam konteks penjualan. Kemajuan teknologi yang memungkinkan akses internet melalui berbagai perangkat, seperti *gadget*, telah mendorong peningkatan minat karyawan terhadap *e-commerce*. *E-Commerce* menjadi pilihan yang lebih diminati karena beberapa keunggulannya, seperti biaya operasional yang lebih ekonomis dan kemudahan dalam proses transaksi. Selain itu, *e-commerce* juga memberikan kenyamanan dalam penyusunan laporan karena data terintegrasi. Bagi konsumen, akses mudah terhadap informasi, kemampuan untuk melakukan pembelian, dan konfirmasi pembayaran dari berbagai lokasi dan kapan saja menjadi keuntungan utama.

Pada tahun 2016, Nugroho [5] melaksanakan penelitian mengenai perancangan suatu sistem informasi penjualan *online* dengan studi kasus menggunakan Tokoku. Permasalah terjadi ketika toko ini masih menerapkan sistem penjualan konvensional, di mana proses transaksi dilakukan dengan pelanggan datang langsung ke toko. Pemilik Tokoku menyadari bahwa sistem penjualan tersebut memiliki beberapa keterbatasan. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem yang dapat mengatasi kendala ruang dan waktu, sehingga konsumen dapat melakukan pemesanan produk dari lokasi manapun dan kapan saja.

Pada tahun 2016, Ambayu dan Hartomo [6] melaksanakan penelitian mengenai analisis dan pengujian untuk sistem informasi penjualan bagi UMKM

kain perca menggunakan metode *Scrum*. Permasalahan terlihat ketika sulitnya untuk menemukan bahan kain perca dan keberadaan kain perca yang kurang diperhatikan. Hal ini menjadi tantangan bagi UMKM untuk memanfaatkan teknologi dalam memasarkan produknya lebih luas. Ketika kain perca di suatu toko mengalami kekosongan stok, pembeli harus mencari toko lain dengan cara mulut ke mulut, sehingga menghambat proses produksi. Dengan adanya *e-commerce*, membantu dalam proses produksi. Selain itu, membantu dalam memperluas pemasaran ke pasar global serta proses pengiriman secara *real time*.

Pada tahun 2017, Ferdika dan Kuswara [7] melaksanakan penelitian mengenai sistem informasi untuk penjualan PT Era Makmur Cahaya Damai Bekasi berbasis *website*. Permasalahan yang dialami adalah saat ini PT. Era Makmur Cahaya Damai masih mengandalkan proses manual dalam sistem penjualannya. Dengan pengembangan sistem informasi penjualan yang direncanakan, diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi seluruh pekerja dengan transaksi yang lebih efisien, cepat, dan fleksibel. Penggunaan sistem ini juga diharapkan dapat mempercepat pengolahan data, memberikan keuntungan dari segi ekonomi, serta mendukung promosi yang lebih luas jika sistem berbasis web ini berhasil dibangun dan dikembangkan. Layanan *online* yang akan diterapkan dalam sistem ini juga memungkinkan pembeli untuk melakukan pemesanan tanpa perlu datang langsung.

Pada tahun 2018, Pratama dkk [8] melaksanakan penelitian mengenai pembangunan aplikasi bernama Ayopanen dengan tujuan pengelolaan transaksi penjualan hasil pertanian berbasis *website*. Aplikasi Ayopanen berfungsi sebagai perantara antara petani yang ingin menjual produknya dan konsumen yang berminat membeli produk, khususnya cabai. Saat ini, konsumen merasa tidak puas karena harganya di pedagang retail fluktuatif dan mengalami perubahan yang cepat dalam waktu yang relatif singkat. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi Ayopanen berbasis *website* yang dapat mengelola transaksi penjualan. Fokusnya adalah agar harga produk yang dijual oleh petani dapat tetap stabil dan tidak mengalami fluktuasi yang signifikan ketika sampai ke tangan konsumen.

Pada tahun 2019, Sidik [9] melakukan penelitian mengenai perancangan dan pengembangan *e-commerce* untuk usaha penjualan catering. Saat ini, Catering Az-Zahra di Semarang menghadapi tantangan berupa ketiadaan sistem pemesanan online berbasis web yang dapat mempermudah proses pemesanan catering. Dampaknya, pemasaran produk catering terbatas dalam wilayah yang lebih luas karena bisnis masih mengandalkan proses manual. Kesulitan juga terjadi dalam mencatat dengan akurat jumlah pesanan, menyebabkan laporan data yang dihasilkan kurang dapat diandalkan.

Pada tahun 2021, Ifanah dkk [10] melakukan penelitian mengenai pengembangan *website e-commerce* dengan menerapkan sistem *payment gateway* Midtrans. Meskipun perkembangan *e-commerce* di Indonesia telah mengalami kemajuan pesat, tetap saja terdapat sejumlah masalah, salah satunya terkait dengan proses transaksi pembayaran. Banyak platform *e-commerce* masih menggunakan metode pembayaran konvensional, oleh karena itu, diperlukan suatu sistem pembayaran yang dapat mempermudah pengguna dalam melaksanakan transaksi, seperti dengan menerapkan *payment gateway*. Dalam konteks penelitian ini, tujuan utamanya adalah membangun *platform e-commerce* khusus untuk butik kebaya iffah.

Pada tahun 2021, Saputi dkk [11] melaksanakan penelitian mengenai pembuatan sistem informasi untuk penjualan berbasis *website* pada RM Sinar Minang. Permasalahan ditemukan dari RM Padang Sinar Minang belum menggunakan teknologi untuk sistem pembayaran dan pencatatan laporan keuangan mereka. Dikarenakan proses pencatatan laporan saat ini masih dilakukan secara manual menggunakan tulisan tangan, maka perlu adanya pengimplementasian sistem baru untuk memasukkan data yang mencakup menu, transaksi, dan laporan penjualan. Dengan adanya sistem ini, diharapkan bahwa admin atau pemilik dapat lebih mudah melakukan pendataan dan menghasilkan laporan bulanan yang terstruktur untuk keperluan instansi terkait. Dengan adanya sistem ini, sistem pembayaran dan laporan penjualan menjadi lebih efisien.

Pada tahun 2021, Adi Nugroho dan Manuputty [12] melaksanakan penelitian mengenai pembangunan sistem informasi untuk gelanggang olahraga berbasis *website*. Saat ini, proses bisnis peminjaman gedung masih dilakukan secara manual. Oleh karena itu, peneliti menciptakan pendekatan dengan menerapkan metode *Scrum* untuk mengatasi masalah yang terkait. Selain itu, peneliti juga merancang strategi implementasi agar proses peminjaman gedung dapat diubah menjadi sistem informasi gelanggang olahraga berbasis web. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi peminjaman gedung. Sistem ini dirancang untuk menyediakan informasi mengenai gedung, jadwal peminjaman, transaksi pembayaran melalui metode transfer, dan pembuatan laporan bulanan secara otomatis.

Pada tahun 2022, Faqih dan Wahyudi [13] melaksanakan penelitian mengenai rancang bangun sistem informasi *website* untuk penjualan Matchmaker. Dilihat dari masalah dimana seluruh proses penjualan masih dilakukan secara manual, termasuk pencatatan laporan penjualan yang masih mengandalkan buku folio. Hal ini dapat menimbulkan risiko kesalahan dalam pencatatan. Selain itu, metode promosi yang saat ini diterapkan oleh toko Matchmaker melibatkan pemasangan banner di depan toko. Dengan merujuk pada masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, fokus utama permasalahan adalah bagaimana menciptakan sebuah *website* penjualan. Tujuan utama adalah memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi, memberikan informasi rinci tentang semua aspek yang berkaitan dengan produk yang ditawarkan, serta memungkinkan pelanggan untuk melakukan pembelian langsung melalui platform tersebut. Selain itu, situs web ini diharapkan mampu menyajikan laporan penjualan sebagai bagian dari fungsionalitasnya.

Pada tahun 2022, Suwartono [14] melaksanakan penelitian mengenai pembuatan sistem informasi untuk penjualan sembako melalui *website*. Masalah ditemukan ketika proses penjualan produk sembako di Toko Elis saat ini masih dilakukan dengan metode konvensional tanpa memanfaatkan teknologi informasi. Pelanggan Toko Elis cenderung melakukan pembelian dalam jumlah besar dan

variasi yang beragam. Hal ini menjadi tantangan karena karyawan harus mencatat setiap pesanan secara manual, memastikan ketepatan pesanan, dan terkadang mencatatnya di kardus atau kertas yang dapat menyebabkan hilangnya nota. Selain itu, pembuatan laporan penjualan berdasarkan nota-nota yang telah dilaksanakan juga menimbulkan masalah karena membutuhkan waktu yang signifikan untuk mencari nota tertentu yang diperlukan.

Pada tahun 2022, Afriansyah dan Annisa [15] melaksanakan penelitian mengenai pembuatan sistem data penjualan dan memonitoring stok barang untuk toko keripik Aiza. Toko ini belum memiliki sistem informasi penjualan dan monitoring stok barang yang dapat mengelola pergerakan barang di gudang dan melacak jumlah barang yang terjual harian. Saat ini, toko masih mengandalkan sistem konvensional dengan mencatatnya secara manual di buku. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sistem yang dapat membantu dalam pengelolaan ketersediaan barang, sehingga pekerjaan tersebut dapat dilakukan lebih efisien dan efektif. Sistem ini bertujuan untuk menyederhanakan tugas administratif dalam pengolahan seluruh data toko, yang sebelumnya dilakukan secara konvensional.

Pada tahun 2022, Azharandi dkk [16] melaksanakan penelitian mengenai sistem *e-commerce* untuk kedai HP berbasis Model, View, Controller (MVC) dengan metode *Scrum*. Permasalahan didapat ketika peneliti mengetahui bahwa perkembangan internet yang terjadi saat ini konsumen mendapatkan kemudahan melalui keberadaan situs web yang menampilkan berbagai produk yang dijual. Hal ini memungkinkan calon konsumen untuk bebas memilih atau sekadar menelusuri produk tanpa perlu berkunjung langsung ke toko fisik. Sistem ini dirancang untuk memberikan kemudahan kepada pembeli *smartphone* dalam melakukan transaksi dan untuk mempromosikan produk yang dijual. Dengan tujuan mempermudah calon konsumen dalam mencari dan membeli *smartphone* yang tersedia di pasaran.

Pada tahun 2022, Maharani dkk [17] melaksanakan penelitian terkait pengembangan aplikasi penjualan berbasis web untuk Toko Wulan dengan memanfaatkan Midtrans sebagai *payment gateway* nya. Toko Wulan saat ini masih menerapkan sistem jual-beli secara manual, yang mengakibatkan lonjakan antrian

pelanggan di toko dan menghambat efisiensi pelayanan. Hal ini disebabkan oleh tingginya jumlah pengunjung harian yang mencapai 100-200 orang. Setiap pelanggan yang berbelanja harus melewati proses pencatatan dan pencarian barang yang akan dibeli, antrian untuk pengecekan dan pembayaran di kasir, serta menunggu pengiriman barang ke alamat tujuan. Keadaan ini menyebabkan pemilik Toko Wulan dan seluruh karyawan mengalami kesulitan dalam menangani pesanan dan memberikan pelayanan yang optimal.

Pada tahun 2024, Germecca dkk [18] melaksanakan penelitian mengenai implementasi sistem informasi berbasis *website* untuk antrian. Ditemukan masalah ketika saat ini, masih banyak perusahaan atau layanan publik yang menangani proses antrian secara manual, termasuk dalam hal penomoran, pemanggilan, dan pendaftaran. Khususnya dalam pelayanan pelanggan, sistem antrian dapat menjadi kendala karena kurangnya keteraturan dalam pelayanan dapat berdampak buruk pada kualitas layanan dan dapat menyebabkan ketidakpuasan pelanggan. Dalam konteks manajemen antrian, efisiensi akan meningkat jika proses pendaftaran nomor antrian dapat dilakukan tanpa keharusan untuk datang langsung ke loket pendaftaran.

Tabel 2. 1 Tabel Hasil Perbandingan Studi Pustaka

Peneliti	Ambayu dan Hartomo [6]	Ifanah dkk [10]	Adi Nugroho dan Manuputty [12]	Maharani dkk [17]	Penelitian saat ini
Topik	Analisis dan Pengujian Sistem Informasi Penjualan Produk UMKM Menggunakan Metode <i>Scrum</i>	Pengembangan Website <i>E-commerce</i> menggunakan <i>Payment Gateway</i> Midtrans	Rancang Bangun Sistem Informasi Gelanggang Olahraga Berbasis Web dengan Metode <i>Scrum</i>	Pengembangan Aplikasi Penjualan Toko Wulan Berbasis Web menggunakan Api Midtrans sebagai <i>Payment Gateway</i>	Pembangunan Sistem Informasi Penjualan Produk Songket Bali Berbasis <i>Website</i>
Objek	Kain Perca	Butik Kebaya Iffah	Dinas Pemuda dan Olahraga (DISPORA)	Toko Wulan	Matahari Songket Bali
Metodologi	<i>Scrum</i>	<i>Waterfall</i>	<i>Scrum</i>	Studi literatur, wawancara, perancangan sistem, dan pengujian.	<i>Waterfall</i>
Bahasa Pemrograman	PHP	PHP	PHP	HTML, CSS, Javascript, & PHP	HTML, CSS, Javascript, & PHP
Framework	Tidak Ada	CodeIgniter	Tidak Ada	CodeIgniter & Bootstrap CSS	Laravel, Blade, Tailwind CSS, & Alpine js
Basis Data	MySQL	MySQL	MySQL	MySQL	MySQL

Peneliti	Ambayu dan Hartomo [6]	Ifanah dkk [10]	Adi Nugroho dan Manuputty [12]	Maharani dkk [17]	Penelitian saat ini
Fitur Informasi <i>company Branding</i>	Tidak Ada	Ada	Ada	Ada	Ada
Fitur <i>Payment Gateway</i>	Tidak Ada	Ada	Tidak Ada	Ada	Ada
Fitur <i>Tracking Order</i>	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak ada	Ada
Fitur Notifikasi Sistem (email & Whatsapp)	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak ada	Ada