

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian (Suri, 2021) dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Di Tassia Store”. Penelitian ini membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis website menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)*. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah *website* yang membantu penjual dalam mengelola produk dan mencatat transaksi serta membantu pembeli dalam melakukan pembelian secara online.

Penelitian (Andipradana & Hartomo, 2021) dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum”. Penelitian ini membuat sebuah aplikasi penjualan berbasis website menggunakan metode *Scrum*. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi yang membantu penjual dalam mengelola produk, pelanggan, transaksi dan mencetak laporan penjualan serta membantu pembeli dalam melakukan pencarian produk dan pembelian secara *online*.

Penelitian (Wahyuni et al., 2024) dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Website Pada Toko Andalan Tani”. Penelitian ini membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis *website* menggunakan metode *Waterfall*. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah *website* yang membantu penjual dalam mengelola produk, pesanan dan mencatat transaksi serta membantu pembeli dalam melakukan pembelian dan pembayaran secara *online*.

Penelitian (Hudaya et al., 2022) dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Toko Kue Berbasis Web”. Penelitian ini membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis *website* menggunakan metode *Rational Unified Process*. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah *website* yang membantu penjual dalam mengelola produk dan mencatat transaksi serta membantu pembeli dalam melakukan transaksi secara *online*.

Penelitian (Zuhri et al., 2019) dengan judul “Implementasi Metode Prototype dalam Membangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Herbal Pahlawan”. Penelitian ini membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis

website menggunakan metode *prototype*. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah *website* yang membantu penjual dalam mengelola produk, pesanan dan mencatat transaksi serta membantu pembeli dalam melakukan pembelian dan pembayaran secara *online*.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Pengembangan Sistem Penjualan Game Online Berbasis Web (Studi Kasus Kenta Store)". Penelitian ini akan membangun sebuah sistem berbasis *website* melalui tahapan pengembangan yang terstruktur. Sistem ini dibangun untuk melakukan penjualan secara *online* melalui sebuah *website*, mempermudah transaksi, dan mempermudah pembuatan laporan hasil penjualan.

Tabel 2.1 Perbandingan penelitian terdahulu

Peneliti	Judul	Metode	Output	GAP
(Suri, 2021)	Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Di Tassia Store	<i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	<i>Website</i>	Tidak memiliki sistem pembayaran dan fitur pencarian
(Andipradana & Hartomo, 2021)	Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum	<i>Scrum</i>	<i>Website</i>	Tidak memiliki sistem pembayaran
(Wahyuni et al., 2024)	Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Website Pada Toko Andalan Tani	<i>Waterfall</i>	<i>Website</i>	Memiliki sistem pembayaran manual, di mana pelanggan harus menginputkan nominal transaksi dan nomor tujuan
(Hudaya et al., 2022)	Sistem Informasi Penjualan Toko Kue Berbasis Web	<i>Rational Unified Process</i>	<i>Website</i>	Tidak memiliki sistem pembayaran
(Zuhri et al., 2019)	Implementasi Metode Prototype dalam	<i>Prototype</i>	<i>Website</i>	Tidak memiliki sistem pembayaran

Peneliti	Judul	Metode	Output	GAP
	Membangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Herbal Pahlawan			dan fitur pencarian
Penelitian sekarang	Pengembangan Sistem Penjualan Game Online Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus Kenta Store)	<i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	<i>Website</i>	Dilengkapi dengan fitur pencarian yang memudahkan pelanggan untuk mencari produk. Memiliki sistem pembayaran otomatis dan juga fitur untuk cek status/histori transaksi

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Sistem Penjualan

Sistem penjualan adalah sistem yang melibatkan segala aspek dari sebuah kegiatan penjualan barang maupun jasa, yang berguna untuk membantu usaha dalam mengelola atau melacak transaksi penjualan (Muchlis et al., 2024). Dengan adanya sistem ini, seorang pemilik usaha tidak akan kesusahan dalam membuat laporan transaksi. Dan juga dengan adanya sistem ini dapat meningkatkan penjualan.

2.2.2 Website

Website merupakan aplikasi yang dapat diakses menggunakan *browser*. Website memungkinkan akses yang lebih mudah dan banyak digunakan (Jones, 2012). Keuntungan aplikasi berbasis *website* adalah tidak perlu melakukan *install* dan langsung dapat diakses melalui *browser* yang terhubung ke dalam jaringan internet.

2.2.3 Payment Gateway

Payment Gateway adalah penyedia layanan aplikasi *e-commerce* yang menyediakan alat untuk memproses pembayaran antara pelanggan, pedagang, dan bank melalui *World Wide Web (WWW)* (Zay Oo, 2019). *Payment Gateway* melindungi informasi pembayaran dengan melakukan enkripsi informasi sensitif. Keuntungan menggunakan *payment gateway* adalah untuk mempermudah proses pembayaran serta menjaga kepercayaan dari pengguna.

2.2.4 Midtrans

Midtrans adalah sebuah *payment gateway* yang membantu *e-commerce* di Indonesia dalam menerima pembayaran dari pembeli secara cepat dan mudah (Hasibuan et al., 2023). Dengan menggunakan bantuan dari midtrans, seluruh proses pembayaran di sebuah *e-commerce* akan lebih mudah. Midtrans menyediakan berbagai macam jenis pembayaran yang ada di Indonesia.

2.2.5 Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP merupakan bahasa pemrograman *open source* yang digunakan untuk membangun aplikasi *web* dinamis dan interaktif. PHP dirancang untuk membuat konten *web* yang dinamis (Tatroe et al., 2014). Kelebihan dari PHP ini adalah fleksibilitasnya yang dapat digabungkan dengan bahasa pemrograman yang lainnya.

2.2.6 User Acceptance Testing (UAT)

UAT merupakan salah satu jenis pengujian yang dilakukan untuk menentukan apakah produk yang diberikan ke *user* telah sesuai dengan keinginannya. UAT didefinisikan sebagai pengujian formal yang dilakukan untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak memenuhi kriteria pengguna (Wallace & Dolores R, 1986). UAT dilakukan agar produk yang telah dibuat sesuai dengan keinginan dari *user* dan dapat diimplementasikan.

2.2.7 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan sebuah metode pengujian untuk mengukur tingkat kegunaan (*usability*) sebuah sistem. Metode ini menggunakan perhitungan sederhana untuk memberikan gambaran kuantitatif mengenai seberapa mudah dan efektif dari sebuah produk ketika digunakan (Kaya et al., 2019). Dengan menggunakan metode pengujian ini, dapat disimpulkan mengenai pengalaman pengguna terhadap sistem yang dikembangkan.

Instrumen pengujian SUS menggunakan skala *Likert* 1 hingga 5, yang terdiri dari 5 poin penilaian, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1, Tidak Setuju (TS) bernilai 2, Netral (N) bernilai 3, Setuju (S) bernilai 4, dan Sangat Setuju (SS) bernilai 5. Metode SUS menggunakan 10 pertanyaan standar yang terdiri dari 5 pertanyaan bernada positif (ganjil) dan 5 pertanyaan bernada negatif (genap). Berikut adalah 10 pertanyaan standar SUS:

Tabel 2.2 Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi					
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan					
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan					
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini					
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya					
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten					
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat					
8	Saya merasa sistem ini membingungkan					
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini					
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini					

Perhitungan skor akhir SUS dilakukan dengan aturan: skor setiap pertanyaan ganjil dikurangi 1, sedangkan 5 dikurangi skor setiap pertanyaan genap. Seluruh hasil perhitungan dijumlahkan lalu dikalikan 2,5 untuk mendapatkan skor akhir dengan rentang 0 hingga 100 (Brooke, 1996).

Untuk menentukan tingkat kelayakan dari skor akhir yang diperoleh, metode SUS menggunakan pedoman pengelompokan baku yang dikembangkan oleh (Bangor et al., 2009). Skor akhir SUS akan diklasifikasikan ke dalam tiga parameter pengukuran, yaitu tingkat penerimaan (*Acceptability Range*), skala kelas (*Grade Scale*), dan rentang penilaian sifat (*Adjective Rating*).

Berikut adalah tabel skala penilaian *System Usability Scale* (SUS):

Tabel 2.3 Skala Penilaian *System Usability Scale*

Tingkat Penerimaan	Skala Kelas	Penilaian	Rentang Skor
<i>Acceptable</i>	A	<i>Excellent</i>	> 80,3
<i>Acceptable</i>	B	<i>Good</i>	71,4 – 80,3
<i>Acceptable</i>	C	<i>Good</i>	68 – 71,3
<i>Marginal</i>	D	<i>OK</i>	51 – 67,9
<i>Not Acceptable</i>	F	<i>Poor</i>	< 51