

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Dasar

Teori dasar harus ditentukan sehingga penelitian memiliki pegangan yang kuat, dan tidak hanya sebatas aktivitas coba-coba (*trial and error*). Dengan hadirnya teori dasar ini adalah ciri dari penelitian adalah sebuah ilmiah yang memperoleh file. Kerlinger mengutarakan teori merupakan pasangan rancangan, definisi, dan proposisi dapat digunakan untuk melihat objek secara sistematis melalui hubungan yang spesifik antara beberapa variabel supaya dapat menjadi berguna dalam menjabarkan dan memprediksi fenomena. Dengan lain kata, teori merupakan sebuah beberapa generalisasi dipergunakan untuk memperjelas beberapa fenomena dengan sistematis (Sudaryono, 2015:13).

Landasan bertujuan membahas filosofi yang bersangkutan paut bersama topik yang diteliti. Filosofi merupakan beberapa komponen dari variabel, definisi, dan dalil yang berkaitan yang membawakan aliran teroganisir terkait fakta dengan cara menetapkan semua jaringan antar variabel, beserta maksud menjelaskan semua fenomena dalam penelitian dengan cara alamiah.

2.1.1 Sistem

Menurut Jogiyanto H.M (2003:34), suatu sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedural dan pendekatan komponen. Pendekatan sistem untuk prosedur didefinisikan sebagai "Sistem adalah kumpulan prosedur dengan tujuan tertentu." Unsur dalam sistem adalah sebagai berikut:

1. *Objectives*, sistem dirancang untuk mencapai tujuan tertentu (output) yang ingin dicapai.
2. *Input*, segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem diproses baik oleh objek fisik maupun abstrak.
3. *Process*, mengubah input menjadi output yang lebih bernilai seperti proses, produk, dan informasi. Tapi terkadang itu tidak membantu.
4. *Output*, hasil proses dimana bentuk dapat berupa informasi, saran, laporan tercetak, produk, dll.
5. *Boundaries*, yaitu yang memisahkan sistem dari area di luar sistem. Ketika sampai pada batasan, tentukan konfigurasi, ruang lingkup, dan lainnya.
6. Kontrol dan umpan balik. Mekanisme ini dapat diimplementasikan dengan menggunakan umpan balik keluaran untuk mengontrol masukan dan proses.
7. Segala sesuatu di luar sistem yang mempengaruhi lingkungan, sistem, menguntungkan atau merugikan.

2.1.2 WEB

Dewasa ini, teknologi berkembang sangat pesat. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain perkembangan pemikiran masyarakat yang sangat pesat untuk menjawab kebutuhan masyarakat dan mekanisme global dari perspektif informasi dan ilmiah. Dalam bekerja, pengembang aplikasi web harus aktif dan mampu terus berinovasi. Web merupakan jaringan yang dapat mempermudah dan mempercepat penyampaian informasi, dan siapa saja yang memiliki akses ke internet dapat mengaksesnya dengan cepat dan mudah. Web adalah sistem yang berhubungan dengan dokumen yang digunakan sebagai media

untuk menampilkan teks, gambar, multimedia, dll di jaringan Internet. (Sibero, 2013:11).

2.1.3 UML (*Unified Modeling Language*)

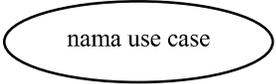
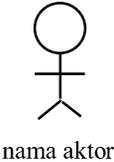
Sebuah model yang Sebagian besar dimanfaatkan ialah UML. UML (*Unified Modeling Language*) ialah Sebagian besar bahasa penggunaan industri untuk menentukan persyaratan, melakukan analisis dan desain, dan menjelaskan rancangan di dalam sebuah program yang berorientasi object. (Rosa & Shalahuddin, 2011:1113). Beberapa jenis diagram UML terdiri dari :

1. *Use Case Diagram*

Diagram *use cases* mengacukan perilaku sistem informasi dibuat. Kasus penggunaan mencerminkan korelasi antar sistem informasi yang dirancang dan satu atau lebih aktor. Secara garis besar *use case* diberlakukan untuk mengetahui fitur apa yang dimiliki sistem informasi dan siapa yang mempunyai akses menggunakan fitur tersebut. *Use case* atau *use case* diagram melambangkan model perilaku dari sistem informasi yang dibuat. Kasus penggunaan mencerminkan interaksi antara sistem informasi yang dirancang dan satu atau lebih aktor. Sebagian besar *use case* digunakan untuk mendapati fitur yang dimiliki sistem informasi dan siapa saja memiliki akses untuk menjalankan fitur tersebut. Ada dua kasus penggunaan utama. Artinya, mendefinisikan disebut aktor dan *use case* (Rosa & Shalahuddin, 2015:155).

Berikut ialah simbol yang terdapat pada diagram *use cases*:

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p><i>Use Case</i></p> 	<p>Fungsi yang telah disediakan oleh sistem sebagai kesatuan digunakan untuk beralih pesan antar unit atau partisipan. Kerja biasanya digunakan di awal frasa nama kasus penggunaan.</p>
<p>Aktor / <i>actor</i></p> 	<p>Simbol aktor ialah deskripsian orang, karena seseorang, proses atau sistem yang berhubungan sama sistem informasi dirancang di luar sistem informasi itu sendiri, tetapi aktor tidak kemungkinan manusia. Nama aktor biasanya digunakan di awal frasa.</p>
<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	<p>kontak antar aktor dan peserta yang ikut serta atau berinteraksi dengan kasus penggunaan.</p>
<p>Ekstensi / <i>extend</i></p> 	<p>Hubungan antara kasus penggunaan tambahan dan kasus penggunaan yang dapat digunakan secara mandiri tanpa kasus penggunaan tambah. Menyerupai dengan pedoman warisan di sebuah pemrograman berorientasi objek. Peristiwa pemakaian bertambah memiliki suatu nama identik dengan kasus penggunaan tambahan.</p>
<p>Generalisasi / <i>generalization</i></p> 	<p>Hubungan spesialisasi dan generalisasi antar dua hal penggunaan di mana ada satu fungsi lebih umum daripada yang lain.</p>

<p>Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i></p> <p><code><<include>></code></p> <p>-----></p> <p><code><<uses>></code></p> <p>-----></p>	<p>Kasus penggunaan tambahan adalah hubungan dengan kasus penggunaan yang memerlukan kasus penggunaan ini agar kasus penggunaan yang ditambahkan menjalankan fungsi atau sebagai kondisi untuk melakukan kasus penggunaan.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sumber: Rosa, A. & Shaalahuddin, M. (2011)

2. *Activity Diagram*

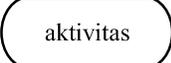
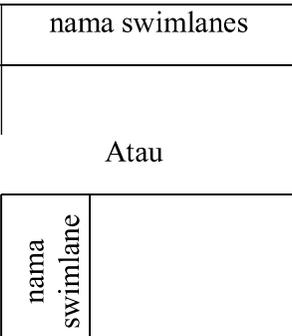
Diagram aktivitas digambarkan alur operasi atau kegiatan suatu sistem atau proses bidang usaha. Wajib diperhatikan disini diagram aktivitas menunjukkan aktivitas sistem, bukan yang dilakukan aktor, sehingga aktivitas dapat diselesaikan oleh sistem.

Diagram aktivitas mencerminkan alur kerja sistem (alur kerja) atau proses atau menu bisnis *Software*. Patut diperhatikan ialah diagram aktivitas menunjukkan kegiatan sistem, bukan yang dilakukan aktor, sehingga aktivitas dapat diselesaikan oleh sistem. Diagram aktivitas banyak dipergunakan untuk pendefinisian: (Rossa & Shalahuddin, 2015:161)

- a. Merancang jalan bisnis yaitu jalan bisnis sistem setiap urutan kegiatan yang dijelaskan di definisikan.
- b. Pengurutan tampilan antarmuka / sistem pengguna, dimana setiap aktivitas dianggap sebagai desain antarmuka tampilan.
- c. Diyakini bahwa setiap aktivitas perlu diuji dan kasus pengujiaannya perlu ditentukan.
- d. Desain menu ditampilkan di perangkat lunak.

Dibawah ini ialah simbol-simbol pada diagram aktivitas:

Tabel 2.2 Simbolis *Activity Diagram*

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem dan status awal dalam diagram aktivitas.
Aktivitas 	Aktivitas yang dijalani oleh sistem. Kegiatan biasanya dimulai dengan kata-kata kerja.
Percabangan / <i>decision</i> 	Afiliasi cabang dengan beberapa pilihan aktivitas
Penggabungan / <i>joint</i> 	Asosiasi yang berpartisipasi yang menggabungkan beberapa aktivitas menjadi satu
Status akhir 	Ada status sistem berhenti, dan diagram aktivitas mempunyai situasi berhenti.
Swimlanes 	Pemisahan kelompok sebuah bisnis yang berkewajiban terkait kegiatan yang terjadi

Sumber: Rossa, A. & Shalahuddin, M. (2011)

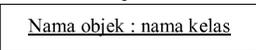
3. *Sequence Diagram*

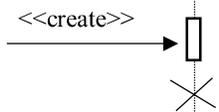
Diagram sekuens mencerminkan perilaku suatu objek dalam kasus penggunaan dengan cara menjelaskan kehidupan objek dan instruksi yang diantar dan diterima antar objek tersebut. Diperlukan membuat diagram urutan untuk menampak jalur *use case*.

Diagram susunan mencerminkan tingkah laku suatu objek di kasus penggunaan dengan menjabarkan kehidupan objek dan instruksi yang diantar dan diterima antar objek. Oleh sebab itu, untuk menjelaskan diagram urutan, Anda perlu ketahui objek yang terlibat dalam kasus penggunaan dan metode yang termasuk dalam kelas yang dipakai dalam objek tersebut.

Dibawah ini ialah simbol-simbol pada diagram aktivitas :

Tabel 2.3 Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p>Aktor / <i>actor</i></p>  <p>name aktor</p>	<p>Simbol aktor adalah deskripsi seseorang, karena seseorang, metode, atau skema yang berhubung dengan sistem informasi yang terbuat di luar sistem informasi secara mandiri, tetapi aktor belum tentu seorang insan. Biasanya nama aktor digunakan di awal frasa</p>
<p>Garis hidup / <i>lifeline</i></p> 	<p>Membuktikan kehidupan objek tersebut</p>
<p>Object</p> 	<p>Mempresentasikan objek yang berkorelasi dengan pesan</p>
<p>Waktu aktif </p>	<p>Menerangkan bahwa objek tersebut antusias dan berkorelasi dengan pesan</p>
<p>Pesan tipe <i>create</i></p> <p><<create>></p> 	<p>Objek lain, panah yang menunjuk ke objek sudah di buat</p>
<p>Pesan type <i>call</i></p> <p>l : nama_metode()</p> 	<p>Menerangkan bahwa sebuah objek memerintah operasi / metode pada objek tersebut atau dirinya sendiri. Panah menandakan ke objek operasi / metode. Ini memanggilkan operasi / metode, sehingga operasi / metode yang disebut wajib ada sesuai dengan kelas objek interaktif..</p>

<p>Pesan tipe <i>sends</i></p> <p>1: masukan</p> 	<p>Tanda panah yang menunjukkan bahwa suatu objek menyampaikan data / input / laporan ke objek lain yang menunjuk ke objek yang akan dikirim.</p>
<p>Pesan tipe <i>return</i></p> <p>1: keluaran</p> 	<p>Panah yang menunjukkan bahwa objek yang melakukan operasi mengembalikan pengembalian ke objek yang ditentu menunjuk ke objek yang menerima nilai pengembalian.</p>
<p>Pesan tipe <i>destroy</i></p> 	<p>Mengemukakan bahwa sebuah benda akan mengakhiri umur benda lain. Arah panah menunjuk ke objek yang sudah jadi. Jika memungkinkan, ada yang dibuang jika ada kreasi.</p>

Sumber: Rossa, A. & Shalahuddin, M. (2011)

4. *Class Diagram.*

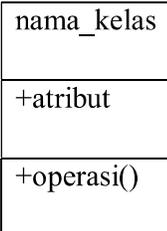
Class diagram merupakan satu bagian dari berbagai jenis diagram yang ada di UML berfungsi untuk memunculkan tingkatan maupun bagian pada sebuah sistem. Kelas diagram juga menunjukkan sistem berupa kelas yang diperbuat untuk merancang sistem. Kelas memiliki yang disebut atribut dan metode atau operasi.

- a. Atribut ialah variabel yang memiliki suatu kelas.
- b. Metode ialah fungsi yang dimilik kelas.

Kelas yang berada di dalam sebuah struktur sistem wajib menjalankan fungsi sistem yang sesuai dengan kebutuhan sistem sehingga pembuat perangkat lunak atau pemrograman dapat membuat kelas dalam program perangkat lunak sesuai dengan desain diagram kelas. Penempatan struktur kelas dengan benar diagram kelas, berikut jenis kelasnya (Rosa & Shalahuddin, 2015: 165):

1. Kelas main
Kelas yang menjalankan fungsi awal saat sistem dimulai.
2. Kelas yang menangani tampilan sistem (*View*)
Tentukan dan kelola kelas tampilan pengguna..
3. Kelas yang diambil dari pendefinisian *use case* (*controller*)
Kelas yang menangani definisi use case penggunaan menangani fungsi-fungsi yang perlu ada. Kelas ini biasanya disebut kelas proses untuk memproses proses bisnis dalam perangkat lunak..
4. Kelas yang diambil dari pendefinisian data (*model*)
Kelas yang digunakan untuk menyimpan atau mengemas data dalam unit yang diambil atau disimpan dalam database. Dibawah ini ialah simbol-simbol pada diagram kelas:

Tabel 2.4 Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p>Kelas</p> 	Struktur sistem yang berad di kelas
<p>Antarmuka / <i>interface</i></p>  <p>nama_interface</p>	Sama persis dengan sebuah konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	Hubungan dan interaksi antar kelas dengan pengertian umum biasanya melibatkan keberagaman

Asosiasi berarah / <i>directed association</i> 	Hubungan antar kelas yang memiliki makna dalam satu kelas digunakan oleh kelas lain, dan pengaitannya biasanya disertai dengan perubahan.
Generalisasi 	Hubungan antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (generalitas khusus)
Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Arti hubungan antar kelas dan ketergantungan antar kelas
Agregasi / <i>aggregation</i> 	Hubungan antar kelas yang memiliki arti semua bagian (<i>whole parts</i>)

Sumber: Rosa, A. & Shalahuddin, M. (2011)

2.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian terdiri dari bagian penting dari sebuah penelitian. Kapabilitas seorang peneliti dalam menafsirkan variabel penelitian sangat bergantung pada naskah penelitian, terpenting penghasilan variabel penelitian. Selain itu juga, pengalaman peneliti melakukan penelitian dan mengedit laporan penelitian bisa memberikan pengertian yang lebih baik terkait keahlian dalam pengenalan variabel penelitian. Variabel ialah sebuah konsep operasional. Lebih tepatnya, properti operasi suatu objek bisa dimanipulasi dan diterapkan untuk menjadikannya objek properti. (Swarjana, 2015: 42).

Variabel-variabel yang akan peneliti gunakan dalam penelitiannya adalah sebagai berikut:

1 Penjualan

Penjualan adalah sebuah aktivitas atau bisnis dalam menjual produk atau jasa, Aktivitas penjualan ini bisa dibilang merupakan sebuah hal penting bagi perusahaan, terutama untuk meraih keuntungan. Aplikasi penjualan adalah sebuah aplikasi yang dapat menyimpan riwayat-riwayat penjualan yang dilakukan sehingga dapat di lihat kembali kapan saja di butuhkan, serta akan secara otomatis melakukan pengurangan serta penambahan stok barang supaya jumlah stok yang ada sesuai dengan jumlah stok yang tertulis. Material-material yang ada pada toko bangunan biasanya:

a. Batu bata

Bata merupakan salah satu bahan untuk membuat dinding. Batu bata umumnya terbuat dari tanah liat dan telah digunakan sebagai bahan bangunan sejak zaman dahulu. Dengan kemajuan teknologi saat ini, ada banyak alternatif bahan untuk konstruksi, tetapi batu bata masih banyak digunakan karena banyak keunggulannya, seperti daya tahan, ketangguhan, dan ketersediaan di pasaran. Batu bata dapat dibedakan dari bahan bakunya.

b. Bata Merah

Bata merah merupakan jenis yang paling banyak digunakan di masyarakat. Proses pembuatannya dimulai dengan tanah liat yang dibentuk menjadi balok persegi panjang dan dibakar pada suhu yang sangat tinggi hingga mengeras menjadi warna kemerahan. Kelebihan bata merah adalah dapat

menciptakan suasana sejuk di dalam rumah dan tahan api, sehingga lebih melindungi penghuni rumah.

c. Batako

Batu bata dibuat dari campuran semen dan pasir kasar dan dipres hingga mengeras. Batu bata berwarna abu-abu dan ukurannya lebih besar dari bata merah. Namun, itu ringan karena rongganya. Batu bata sering digunakan dalam konstruksi bangunan komersial, bangunan industri, pagar dan kolam. Ini karena batu batanya kuat dan tahan air, sehingga cocok untuk dinding eksterior dan bangunan lahan basah. Namun apabila digunakan sebagai bahan baku pembuatan dinding rumah tinggal di daerah tropis seperti Indonesia, batu bata dinilai kurang cocok karena dapat menyimpan panas dan dapat membuat suasana rumah menjadi panas dan lembab.

d. Bata Kapur Putih

Batu kapur putih ditambang langsung dari pegunungan kapur alami. Setelah ditambang, batugamping yang masih berbentuk massa besar dipotong menjadi balok-balok yang dapat digunakan tanpa dibakar atau ditekan. Menjadi batu kapur alami, batu kapur putih memiliki banyak keunggulan: kekuatan dan ketahanan asam. Dibandingkan dengan bata merah dan bata merah, kekuatan dan keawetan bata kapur putih lebih unggul. Batu bata kapur putih tahan lama, tahan air dan cenderung tidak keropos, sehingga dapat digunakan dalam konstruksi bangunan berat seperti dinding perumahan, pabrik, dan bahkan jembatan.

e. Bata Ringan

Bata ringan atau beton ringan dalam bahasa Inggris biasa disebut dengan autoclaved *aerated concrete block* (AAC block). Beton jenis ini terbuat dari campuran semen, fly ash, kapur dan bubuk aluminium. Bata ringan memiliki banyak keunggulan, antara lain tiga kali berat bata biasa, disipasi panas, tahan api, kedap suara, dan mudah dipotong. Namun, bata jenis ini harus dipasang menggunakan semen khusus dan harus lebih rapuh dari bata tanah liat.

f. Bataton

Bataton datang dalam berbagai bentuk, dengan rongga di dalam dan di luar. Rongga-rongga ini dapat diisi dengan baja untuk membuat kolom atau bertindak sebagai pipa atau kabel listrik. Selain itu, karena berongga, Bataton merupakan bahan penyekat panas. Selain itu, proses konstruksi menggunakan Bataton lebih hemat dibandingkan bata merah bata.

g. Bata Roster

Batu bata roster, yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai blok ventilasi, adalah bata yang memiliki lubang untuk masuknya udara dan cahaya. Oleh karena itu, roster brick cocok digunakan di negara tropis dengan iklim panas dan lembab.

h. *Conblock*

Conblock atau balok beton biasanya digunakan untuk tanah, berbeda dengan batu bata, yang biasanya dipasang sebagai dinding bangunan. Beton berbentuk balok-balok kecil membuat tanah lebih keras dan rata, namun tetap menyerap air.

i. Semen

Semen adalah bubuk atau tepung yang dibuat dari kapur atau bahan lain yang digunakan dalam produksi beton, ikatan batu bata, dan produksi dinding. Istilah semen berasal dari kata latin cementum yang berarti perekat.

j. Pasir

Pasir adalah contoh bahan granular. Butiran pasir biasanya antara 0,0625 dan 2 mm. Bahan pembentuk pasir adalah silikon dioksida, tetapi di beberapa pantai tropis dan subtropis umumnya terbentuk dari batu kapur. Sangat sedikit tanaman yang bisa tumbuh di pasir karena pasir memiliki rongga yang cukup besar. Pasir memiliki warna tergantung dari asal pembentukannya. Dan seperti yang kita ketahui pasir juga sangat penting untuk bahan bangunan bila dicampur dengan lem semen.

k. Besi beton

Besi beton juga dikenal sebagai besi yang digunakan untuk menambah kekuatan struktur konstruksi, atau biasanya tulangan beton. Baja batang bulat yang digunakan untuk menyetrika beton, diproduksi dengan rolling panas menggunakan bahan berbasis billet.

l. Pipa

Pipa adalah saluran tertutup sebagai alat untuk mengalirkan atau mengangkut fluida, alat untuk mengalirkan atau mengangkut energi dalam aliran. Pipa biasanya ditentukan berdasarkan ukuran nominalnya, tetapi tabung adalah jenis pipa yang ditentukan berdasarkan diameter luarnya.

m. Genteng

Genteng adalah komponen atap yang menutupi bagian atas sebuah bangunan dan terdiri dari bagian-bagian yang tumpang tindih. Ubin dapat dibuat dalam berbagai bentuk dan metode pemasangan, tetapi bentuk ubin yang paling umum digunakan adalah persegi panjang. Genteng dapat dibuat dari berbagai bahan seperti tanah liat, kayu, batu, aspal, fiber, plastik, asbes, beton, kaca dan logam. Ubin merupakan salah satu elemen terpenting dari sebuah bangunan, namun pemilihan jenis ubin yang tepat dapat memberikan kesan yang lebih artistik pada bangunan tersebut.

n. Kayu

Kayu adalah hutan, yang merupakan bahan hasil alam. Kayu merupakan bahan bangunan yang disukai banyak orang karena tampilan dan kekuatannya. Dari segi kekuatan, kayu tidak sepadat baja atau beton, tetapi kayu sangat kuat dan keras. Kayu mudah ditangani – sambungkan dengan alat yang relatif sederhana. Kayu adalah bahan yang dapat didaur ulang. Karena merupakan bahan alami, ini adalah bahan yang ramah lingkungan.

2. *Software* Pendukung

Perangkat lunak pemrograman yang digunakan untuk mempermudah para *programmer* dalam membuat sebuah program / aplikasi. Program dibentuk sebagai suatu objek yang dapat ditelusuri oleh sistem perangkat lunak dalam bentuk aplikasi. Perangkat lunak pendukung yang dipergunakan guna rancang sistem aplikasi ini, terdiri dari:

1. Visual Studio

Merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi lain, baik itu aplikasi bisnis, aplikasi personal maupun komponen dari aplikasi lain dalam bentuk windows, console ataupun web. Bahasa pemrograman yang biasanya di pakai dalam Visual Studio adalah Visual Basic dan C# serta ASP.NET, bahasa yang akan digunakan pada penelitian ini adalah C# dan ASP.NET.



Gambar 2.1 Logo Visual Studio

Sumber: Data Penelitian (2021)

2. SQL Management Studio

Merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai tempat penampungan data yang ada pada sebuah sistem, data tersebut dapat di olah / digunakan untuk berbagai hal dalam aplikasi.



Gambar 2.2 Logo *Microsoft SQL Server*

Sumber: Data Penelitian

2.3 Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang ada pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Metode dan Hasil penelitian
1	(Marhaeni, Aryandi, 2018)	Membangun Sistem Penjualan Ikan Laut Berbasis Web pada CV. FAMASHENA, ISSN: 2252-735	Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sistem penjualan yang dibangun dapat membantu penjualan ikan dan layak digunakan.
2	(Nandang, Nia 2017)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Minuman Kemasan berbasis Web pada Toko Bambu Sejahtera Bekas, ISSN: 2339-192	Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sistem penjualan yang dibangun dapat membantu dalam penjualan minuman kemasan berbekas dan layak digunakan
3	(Andri, Rahel, 2016)	Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar, ISSN: 0852-730X	Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sistem penjualan yang dibangun dapat membantu dalam penjualan berbasis web dan layak digunakan
4	(Yessy,	Sistem Informasi	Kesimpulan dari hasil

	Suprianto, 2017)	Penjualan Produk Krupuk berbasis Web Responsive, ISSN: 2089-0265	penelitian ini adalah sistem penjualan yang dibangun dapat membantu dalam penjualan produk krupuk dan layak digunakan
5	Dian, et al 2021)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tanaman pada Koperasi Kemina, ISSN: 2597-9922	Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sistem penjualan yang dibangun dapat membantu dalam penjualan tanaman dan layak digunakan
6	(Rasid Ridho, Pastima Simajuntak, Desrini Ningsih, 2019)	Pkm Ecommerce, Packaging Design Dan Manajemen Pemasaran Untuk Usaha Kuliner Kota Batam, Issn: 2599-0020	Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sistem penjualan yang dibangun dapat membantu dalam penjualan berbasis web dan layak digunakan
7	(Dicky Prayoga, Pastima Simajuntak, 2020)	Rancang bangun Prototipe dan Aplikasi Android QRCode Mobile Parking berbasis	Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah aplikasi parkir membantu pengguna dan mall untuk lebih gampang dalam

		Arduino	melakukan parkir dan layak digunakan.
--	--	---------	---------------------------------------

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka Pemikiran didasarkan pada tinjauan Pustaka dan hasil penelitian yang relevan. Berikut adalah kerangka penelitian peneliti



Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran

Sumber: Hasil Penelitian (2021)

1. Penjualan pada Toko Samudera Baru

Transaksi yang ada sekarang pada Toko Samudera Baru, seperti penjualan barang, penambahan stok, pengurangan stock yang saat ini semuanya dilakukan secara manual dengan menggunakan buku kas, serta aplikasi excel.

2. ASP.NET dan bahasa C# dan UML

ASP.NET dan C# sebagai bahasa pemrograman dalam perancangan tampilan dan proses transaksi menggunakan UML untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat membantu Toko Samudera Baru untuk menyimpan serta melakukan transaksi.

3. Sistem Aplikasi Toko Samudera Baru

Pada hasil akhir penelitian ini akan dihasilkan sebuah aplikasi yang dapat menghitung transaksi, mencatat jumlah barang stok yang ada di Toko Samudera Baru serta membantu untuk dapat melihat riwayat penjualan dengan gampang.