BAB II LANDASAN TEORI

Pada penelitian ini menggunakan tinjauan Pustaka dari penelitian sebelumnya yang nantinya akan di gunakan sebagai pendukung penelitian, tinjauan Pustaka yang digunakan penulis dalam penelitian ini sebagai berikut :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nomor** | **Detail Jurnal** | |
| 1 | Judul | Sistem Pencatatan dan Pengolahan Keuangan Pada Aplikasi Manajemen Keuangan E-Dompet Berbasis Android |
| Tahun Terbit | 2019 |
| Penulis | Ujang Juhardi, Khairullah |
| Metode Penelitian | waterfall |
| Analisis Masalah | Dalam penelitian ini disebutkan bahwa pencatatan pemasukan dan pengeluaran uang pribadi pada umumnya masih di lakukan dengan cara konvensional yaitu dengan menggunakan buku catatan dan melakuan perhitungan data transaksi secara manual sehingga menghasilkan laporan keuangan sederhana pada buku . Tetapi hal tersebut sangat tidak efisien, jumlah transaksi yang tidak sedikit di setiap harinya membuat pencatatan, pehitungan, dan pembuatan laporan membutuhkan waktu yang tidak sedikit, maka dibutuhkan aplikasi pengelolaan keuang yang dapat digunakan seseorang untuk mempermudah pencatatan laporan keuangan. |
| Hasil | Hasil dari penelitian ini adalah sebuah Aplikasi Manajemen Keuangan E-Dompet Berbasis Android yang dapat melakukan pencatatab laporan keuangan secara rinci sehingga memudahkan seseorang melihat rincian laporan keuangannya. |
| 2 | Judul | Perancangan Aplikasi Kasir Point Of Sales Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Application Development Untuk Usaha Retail |
| Tahun Terbit | 2020 |
| Penulis | Iskandar, Umar Tsani Abdurrahman |
| Metode Penelitian | RAPID APPLICATION DEVELOPMENT |
| Analisis Masalah | Dalam penelitian ini disebutkan bahwa kegiatan transaksi pada gerai pada umumnya dilakukan belum menggunakan sistem komputer, sehingga dalam pengelolaan data transaksi banyak menemukan kendala, yaitu dalam proses penghitungan sering terjadi salahan hitung dan prose rekap transaksi yang ralatif lama karena harus menghitung ulang setelah gerai selesai berjualan sehinggsa membutuhkan waktu extra. |
| Hasil | Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi kasir point of sales berbasis android yang dapat digunakan gerai dalam melakukan pencatatan transaksi dan dapat mempermudah kegiatan transaksinya. |
| 3 | Judul | Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Pinjaman Koperasi Berbasis Mobile Pada Koperasi Pkk Sejahtera Sukabumi |
| Tahun Terbit | 2018 |
| Penulis | Ovi Sovia Maranti, Lis Saumi Ramdhani , Rusli Nugraha , Khairul Rizal |
| Metode Penelitian | waterfall |
| Analisis Masalah | Dalam penelitian ini disebutkan bahwa jumlah anggota yang cukup banyak pada koprasi PKK Sejahtera Sukabumi mengakibatkan sistem pelaporan , pembukuan simpan pinjam dan pengajuan pinjaman menjadi kurang efektif, karena masih menggunakan cara konvensional , terutama dalam pengajauan pinjam, hal terdebut menyebabkan perputaran modal berjalan lambat, oleh karan itu dibutuhkanya sistem terkomputerisasi agar anggota dapat mengajukan pinjaman kapanpun dan dimana saja. |
| Hasil | Hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi pengelolaan pinjaman koprasi berbasis mobile yang di buat terintegrasi dengan web server supaya memudahkan dalam pengelolaan datanya. |
| 4 | Judul | Pengembangan Aplikasi Klinik Kecantikan sebagai Pengelola Transaksi berbasis Android menggunakan Metode Prototype (Studi Kasus :Klinik Kecantikan CV Nana Beautyskin). |
| Tahun Terbit | 2021 |
| Penulis | Agung Dwi Saputra, Agi Putra Kharisma, Lutfi Fanani. |
| Metode Penelitian | Prototype |
| Analisis Masalah | Dalam penelitian ini disebutkan bahwa kegiatan pencatatan transaksi yang dilakukan pada CV. Nana Beauty Skin masih dilakukan dengan cara tradisional, metode pencatatan tersebut masih di rasa efektif saat kegiatan transaksi masih sedikit, namun saat kegiatan transaksi yang mulai banyak hal tersebut memiliki beberapa resiko dalam pelaksanaanya, seperti kelalaian dalam melakukan pencatatan menyebabkan terlewatnya beberapa transaksi sehingga terjadi ketidaksamaan nilai dari barang yang keluar dengan pendapatan yang masuk, sehingga dibutuhkan sistem pengelolaan data transaksi yang lebih baik dari sebelumnya. |
| Hasil | Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah Aplikasi Klinik Kecantikan sebagai Pengelola Transaksi berbasis Android, yang dapat digunakan untuk pencatatan setiap transaksi, pencatatan bonus pegawai pada setiap pelayanan jasa, dan pembuatan struk yang lebih efektif. |
| 5 | Judul | Sistem Pencatatan Keuangan Toko Berbasis Android |
| Tahun Terbit | 2019 |
| Penulis | Willi Alham Romadony, Wildan Suharso |
| Metode Penelitian | Waterfall |
| Analisis Masalah | Dalam penelitian ini disebutkan pengelolaan keuangan dengan cara konvensional dirasa kurang efektif, karna selalu membawa buku keuangan dirasa tidak efisien dan juga memerlukan waktu yang lebih untuk mencatat pengeluaran yang telah dilakukan saat itu sehingga terkadang lupa untuk melakukan pencatatan pengeluaran kecil yang telah dilakukan. |
| Hasil | Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah aplikasi pencatatan keuangan berbasis android yang dapat di gunakan dalam mengelola keuangan. |

cari yng mirip mirip trus apa bedanya sama punya lu trus tarik kesimpulan klo gua dlu sama pak qiqin

Kesimpulan yang dapat diambil dari tinjauan literatur yaitu masalah yang muncul karena pengelolaan data transaksi yang masih menggunakan cara konvensional dapat teratasi dengan sistem yang terkomputerisasi, dan dari literatur – literatur di atas perbedaan dengan penelitian penulis yaitu pada metode pengembangan sistem yang di pakai , pada penelitian yang akan di teliti penulis menggunakan Extreme Programming (XP), Metode ini memiliki keunggulan yaitu memiliki komunikasi yang baik dengan klien, biaya pengembangan yang rendah, meningkatkan komunikasi antar developer, dan memiliki sifat yang flexsibel dalam pengembangannya (Chandra, 2016). kemudian terdapat juga perbedaan dalam penggunaan teknologi yang di gunakan penulis dalam mengembangkan aplikasi berbasis android, dalam penelitian ini penulis menggunakan Framework React Native, dan dalam pengujian sistemnya penulis menggunakan pengujian ISO25010.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Rancang Bangun Aplikasi Pendataan Transaksi Jasa Penyeberangan Dengan Framework React Native Berbasis Android (Studi Kasus: B.C. Bakauheni  sistem  aplikasi  informasi  sistem infornasi manajrmen  pengelolaan data  transaksi pengertian react native  android  XP  UML  actifity diagram  USE CASE diagram  clas diagram  CRC Card  firebase  iso 25010  figma | Perbandingan Algoritma Jump Point Search Dan Algoritma Basic Theta\* Dalam Penentuan Rute Terpendek Pada Npc Dalam Game Labirin  Game Labirin  Jump Point Search  Basic Theta\*  Perhitungan Heuristic  Android  Godot Engine  Godot Script  Blender  Finite State Machine (FSM)  Game Development Life Cycle (GDLC)  Flowchart Diagram  Pengujian Black Box  Parameter Pengujian Algoritma | Rancang Bangun aplikasi pengelolaan data pelanggan untuk mendukung aktivitas pemasaran pad pt lazizaa rahmat semesta  sistem  aplikasi  sistem informasi manajemen  pengertian informasi  pengertian pemasaran  pengelolaan data  analisis dan perancangan sistem  crm  sdlc  php  website | Rancanag bangun sistem monitoring aktivitas siswa dan pembayaran uang sumbangan wali murid (studi sma negri..  Pengertian sistem  Pengertian informasi  Pengertian sistem informasi  Pengertian monitoring aktivitas siswa  Pengertian uang sumbangan wali murid  XP  UML  AD  Usecase  Class diagram  CRC Card  Iso  Laravel  Mock up |

**Pengertian sistem**

Sistem adalah suatu kerangka dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan yang disusun sesuai dengan suatu skema yang menyeluruh dan sistematis.

<file:///C:/Users/rahma/Downloads/Documents/348349-sistem-informasi-manajemen-cc5facc7.pdf>

sistem yaitu merupakan gabungan dari berbagai elemen yang bekerja sama untuk mencapai suatu target atau tujuan

[35-Article Text-122-2-10-20181114.pdf](file:///C:\Users\rahma\Downloads\Documents\35-Article%20Text-122-2-10-20181114.pdf)

Secara umum sistem diartikan sebagai kumpulan/ group/komponen apapun yang saling berhubungan satusama lain, dan bekerjasama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu. Terdapat dua kelompok pendekatan didalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya.

[4347-11972-3-PB.pdf](file:///C:\Users\rahma\Downloads\Documents\4347-11972-3-PB.pdf)

**Aplikasi**

Prangkat lunal (software) merupakan kumpulan instruksi dalam bentuk kode program yang di tulisa menurut aturan bahasa pemerograman tertentu, disimpan dan dijalankan pada perangakat keras untuk mengerjakan fungsi tertentu.

dalam sehari hari melihat perangkat lunak dalam bentuk aplikasi seperti pengelolaan kata atau pengelolaan grafis namun pada dasarnya semua aplikasi ini terbentuk dari sekumpulan instruksi dalamj bentuk kode program . jika perangjat lunak tersebut bersifat opensource maka kita dapat melihat kode program tersebut

prangkat lunak disimpan dan dijalankan pada sebuah prangkat keras denagan demikian perangakat lunak dan perangkat keras saling menopang satu sama lain , sebuah perangkat lunak tidak dapat bekerja jika tidak ada perangkat keras, dan demikian pula perangkat keras tidak akan berfuangsi jika tidak ada perangkat lunak, kenyataan bahwa perangkat lunak disimpan secara digital pada perangkat keras memberikan ciri khas bahwa karakteristik perangkat lunak bersifat invisible tak terlihat . karena bersifat digital atau non fisik maka prangkat lunka tidaklah mufah untuk dinilai tidak seperti prangkat keras yang dapat di raba .

<https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=xY7_DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA44&dq=definisi+perangkat+lunak&ots=iwaPM4oIfB&sig=pqgw2CGOHwXMbdjiy6TWF1sj4N4&redir_esc=y#v=onepage&q=definisi%20perangkat%20lunak&f=false>

**Informasi**

Secara umum informasi adalah hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=j0YQEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA35&dq=ahli+pengertian+informasi&ots=9QkdODvEgC&sig=T9uMfGHw7zR5lVn5v04vMGBSCqI&redir\_esc=y#v=onepage&q=ahli%20pengertian%20informasi&f=false

Jadi Sistem infomasi merupakan sistem yang ada di dalam suatu organisasi di mana kebutuhan pengolah transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dengan tujuan dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Sutabri, 2012).

**sistem infornasi manajrmen**

Sistem informasi manajemen (SIM) adalah sekumpulan atau sekelompok proses untuk mengolah data, menganalisis dan menampilkan data sehingga memiliki makna dan berguna untuk kebutuhan pengambilan suatu keputusan. SIM juga sangat bemanfaat dalam mendukung manajemen dalam mengambil keputusan dalam mengendalikan kegiatan perusahaan. Tujuan utama dari SIM ini adalah mengumpulkan data dari berbagai sumber dan mengolah data tersebut sehingga menghasilkan suatu informasi untuk memudahkan pihak manajemen dalam meningkatkan kualitas keputusan yang diambil guna meningkatkan produktivitas dan profitabilitas perusahaan. Seorang pemimpin sebagai pengambil keputusan harus dapat mengambil keputusan dengan baik dan cermat bukan hanya sekedar keputusan yang dapat diputuskan secara cepat dan

[348349-sistem-informasi-manajemen-cc5facc7.pdf](file:///C:\Users\rahma\Downloads\Documents\348349-sistem-informasi-manajemen-cc5facc7.pdf)