



## BAB II

### LANDASAN TEORI

© Hak cipta milik IBIKKG Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

#### A. Data

Data menurut Kelly Rainer (2020 : 10)

“Data mengacu pada deskripsi dasar tentang hal, peristiwa, aktivitas, dan transaksi yang direkam, diklasifikasikan, dan disimpan, tetapi tidak diorganisir untuk menyampaikan makna tertentu. Data dapat berupa angka, huruf, gambar, suara, dan gambar”.

Data menurut Kenneth C. Laudon dan Jane P. Laudon (2022 : 46),

“Data adalah aliran fakta yang mewakili peristiwa yang terjadi dalam organisasi atau lingkungan fisik sebelum kemudian diorganisir dan diatur ke dalam bentuk yang dapat dipahami dan digunakan oleh orang lain”.

Data menurut Ralph. M. Stair dan George W. Reynolds (2018 : 4),

“Data terdiri dari fakta mentah, seperti jumlah karyawan, total jam kerja dalam seminggu, nomor bagian inventaris, atau jumlah unit yang diproduksi. Dengan kata lain, data adalah fakta mentah yang belum diolah.”

Data menurut Adyanata (2016 : 1) ,

“Fakta-fakta yang mendeskripsikan suatu kejadian yang sebenarnya pada periode waktu tertentu”.

Data didapat dari suatu kejadian yang benar-benar terjadi. Data yang digunakan dalam sebuah basis data, haruslah mempunyai ciri sebagai berikut:

1. Data disimpan secara terintegrasi (*integrated*), yaitu Database merupakan kumpulan dari berbagai macam file dari aplikasi-aplikasi yang berbeda yang disusun dengan cara menghilangkan bagian-bagian yang rangkap (*redundant*).
2. Data dapat dipakai secara bersama-sama (*shared*), yaitu masing-masing bagian dari database dapat diakses oleh pemakai dalam waktu yang bersamaan, untuk aplikasi yang berbeda.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.  
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



## B. Informasi

Informasi menurut Rainer (2020 : 10)

“Informasi adalah data yang telah diorganisir sehingga memiliki arti dan nilai bagi penerimanya. Penerima informasi menginterpretasikan arti dan menarik kesimpulan dan implikasi dari informasi tersebut.”

Informasi menurut Kenneth C. Laudon dan Jane P. Laudon (2022 : 46)

“Informasi yang dimaksud adalah data yang telah dibentuk menjadi bentuk yang berarti dan berguna bagi manusia”.

Informasi menurut Valacich (2021 : 46), adalah sebuah data yang diformat, diorganisir, atau diproses agar lebih berguna untuk dapat membantu dalam menjawab pertanyaan tentang siapa, apa, di mana, dan kapan. Di bawah ini adalah beberapa atribut informasi yang membantu menentukan kualitas dari sebuah informasi.

1. Timeliness, informasi harus dapat diakses ketika pengguna membutuhkan informasi dan harus menggambarkan suatu periode waktu.
2. Location, informasi harus dapat tersedia dan dapat diakses dimana saja secara luas.
3. Form, informasi harus disajikan dalam bentuk yang paling berguna, dimengerti dan dapat digunakan oleh pengguna, seperti audio, teks, video, animasi, grafis, atau bentuk lainnya. Kualitas informasi juga dinilai oleh keberadaan kesalahan pada informasi, jika ada kesalahan dalam informasi, hal tersebut membuatnya tidak berguna bagi pengguna.
4. Validity, informasi harus berasal dari sumber yang kredibel dan harus dapat divalidasi kebenarannya agar tidak diragukan kepercayaannya.

## C. Sistem Informasi

Sistem informasi menurut Kenneth C. Laudon dan Jane P. Laudon (2022 : 46)

“Sistem informasi dapat didefinisikan secara teknis sebagai sekumpulan komponen yang saling terkait yang mengumpulkan (atau mengambil), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, dan kontrol, sistem informasi juga dapat membantu para manajer dan pekerja menganalisis masalah, memvisualisasikan subjek yang kompleks, dan menciptakan produk baru.”



Sistem informasi menurut Wallace (2019 : 9)

“Sebuah sistem yang menyatukan empat aspek penting dalam proses mengumpulkan, memproses, mengelola, menganalisis, dan mendistribusikan informasi, keempat komponen tersebut adalah manusia, teknologi, proses, dan data.”

Sistem informasi menurut Ralph dan George (2020 : 6) adalah sekumpulan komponen yang saling bekerja sama dan berkaitan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi. Suatu sistem informasi yang dirancang dengan baik menyediakan mekanisme *feedback* untuk memastikan bahwa sistem terus beroperasi dengan cara yang efektif dan efisien.

#### D. Website

*Website* menurut Owen (2022 : 52)

“Kumpulan halaman yang dapat diakses secara publik yang berisi dokumen, gambar, audio, teks, atau file lain yang diakses melalui internet.”

*Website* menurut Elgamar (2020 : 3), adalah suatu media yang terdiri dari beberapa halaman yang saling berkaitan dengan tujuan untuk menyampaikan beragam informasi dalam bentuk teks, gambar, video, suara, dan animasi atau kombinasi dari semua elemen tersebut.

*Website* menurut Abdilah, Sari, dan Sunarti (2019 : 1), adalah kumpulan halaman digital yang mengandung berbagai informasi dalam bentuk teks, gambar, animasi, suara, dan video yang terhubung melalui internet sehingga dapat diakses oleh siapa pun yang terhubung ke jaringan internet.

Terdapat beberapa jenis kategori website, yaitu:

Hak (Gita Dinda) - Ulang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.  
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Insitut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



### 1. Web Statis

Merupakan *website* yang mempunyai halaman yang tidak berubah. Perubahan suatu halaman dilakukan secara manual dengan mengedit *code* yang menjadi struktur dari website tersebut.

### 2. Web Dinamis

Merupakan *website* yang secara terstruktur diperuntukan untuk diupdate sesering mungkin. Biasanya disediakan halaman backend untuk melakukan perubahan konten dari website tersebut. Contohnya : web portal, web berita, dan lainnya.

### 3. Web Interaktif

Merupakan *website* yang berinteraksi antara penggunanya. Biasanya berupa forum diskusi maupun blog. Dimana adanya moderator sebagai pengatur alur diskus.

## E. Cloud Computing

*Cloud Computing* menurut Ruparelia (2023 : 4), adalah model komputasi yang memungkinkan pengguna mengakses dan menggunakan sumber daya komputasi secara fleksibel, efisien, dan hemat biaya yang biasanya dapat berupa jaringan, server, penyimpanan, aplikasi, atau layanan yang disediakan oleh penyedia layanan cloud.

*Cloud Computing* menurut Kirsch dan Hurwitz (2020 : 8)

“*Cloud Computing* adalah metode penyediaan sumber daya komputasi bersama, termasuk aplikasi, komputasi, penyimpanan, jaringan, pengembangan, dan penyebaran platform serta proses bisnis. *Cloud Computing* membuat komputasi sumber daya lebih mudah digunakan dengan menyediakan standarisasi dan otomatisasi.”

Terdapat 3 bentuk model dari *Cloud Computing*, yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



### 1. Software as a Service (SaaS)

Model layanan cloud computing di mana aplikasi tidak lagi disimpan dan dijalankan di komputer pengguna, melainkan tersedia melalui pusat data yang telah ditentukan.

Contohnya adalah NetSuite, Oracle, IBM, dan Microsoft

### 2. Platform as a Service (PaaS)

Model layanan cloud computing yang menyediakan tools dan lingkungan pengembangan kepada user untuk dapat membangun aplikasi dengan menggunakan koneksi internet. Contohnya adalah OutSystems dan Microsoft Azure

### 3. Infrastructure as a Service (IaaS)

Model layanan cloud computing di mana penyedia layanan cloud menyediakan infrastruktur TI secara virtual kepada pengguna melalui internet seperti server, jaringan, penyimpanan, dan mesin virtual. Contohnya adalah Amazon EC2 dan AppNexus.

## F. PaaS (Platform as a Service)

Platform as a Service (PaaS) menurut Roger Lee (2019 : 159), adalah model *cloud computing* yang menyediakan platform terintegrasi sebagai layanan bagi pengguna untuk mengembangkan dan mengelola perangkat lunak tanpa harus khawatir dengan perangkat keras dan perangkat lunak.

Platform as a Service (PaaS) menurut William Panek (2023 : 350), adalah lingkungan pengembangan dan implementasi yang menggunakan teknologi *cloud* dengan sumber daya yang memungkinkan tim pengembang untuk menyediakan segala hal mulai dari pembuatan aplikasi sederhana berbasis cloud hingga aplikasi skala perusahaan yang mendukung penggunaan cloud. Berikut beberapa kelebihan dalam menerapkan PaaS, yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



### 1. *Increased Development Capabilities*

PaaS dapat memberikan kemampuan baru kepada tim pengembangan user tanpa perlu mempekerjakan staf baru.

### 2. *Cut Coding Time*

PaaS memiliki alat pengembangan aplikasi yang dapat mengurangi waktu yang dibutuhkan user untuk membuat aplikasi baru dengan menggunakan komponen aplikasi yang sudah tersedia dalam platform. Alat pengembangan ini termasuk alur kerja, layanan direktori, fitur keamanan, pencarian, dan banyak lagi.

### 3. *Easy Development for Multiple Platforms*

PaaS menyediakan opsi untuk mempermudah pembuat aplikasi lintas platform yang mencakup perangkat komputer, perangkat seluler, dan browser.

### 4. *Efficient Management of the Application Life Cycle*

PaaS menyediakan kemampuan yang dibutuhkan untuk mendukung siklus hidup aplikasi yang lengkap. Siklus hidup ini meliputi pembangunan, pengujian, penerapan, pengelolaan, dan pembaruan dalam lingkungan terintegrasi yang sama.

### 5. *Support for Geographically Distributed Development Teams*

PaaS merupakan lingkungan pengembangan yang terkoneksi dengan internet sehingga dapat memudahkan tim pengembang untuk bekerja sama dalam proyek bahkan jika tim berada di lokasi yang berbeda beda dan berjauhan.

## G. OutSystems

Menurut Dmitry Golovin (2017 : 1)

“OutSystems adalah sebuah lingkungan pengembangan visual low-code yang terdiri dalam dua bagian: server dan aplikasi desktop untuk pengembang. Aplikasi desktop digunakan untuk mendesain aplikasi seluler dan web hanya dengan metode *drag and drop*. Platform ini memungkinkan pengembang untuk memodelkan basis data, alur kerja, dan aturan dengan mudah, lalu menerapkannya ke server produksi atau beberapa platform distribusi digital hanya dengan satu klik. OutSystems adalah produk platform sebagai

layanan (PaaS) yang berjalan di *cloud*, sehingga dapat digunakan dengan perangkat keras berspesifikasi rendah, tetapi dibutuhkan koneksi internet berkecepatan tinggi dengan latensi rendah”

Menurut Lenino Manuel (2021 : 5)

“Platform Outsistems memungkinkan penggunanya untuk membuat aplikasi web dan seluler yang didukung oleh bahasa visual, dengan fokus utama pada perakitan komponen visual untuk mendapatkan produk yang diinginkan dengan mengurangi secara signifikan kekhawatiran pengguna tentang detail implementasi”.

Menurut Ricardo Pereira (2022 : 1)

“Outsystems adalah *platform* yang dapat meningkatkan dan mempercepat proses pengembangan dan pengiriman aplikasi berbasis web atau mobile di tingkat perusahaan dengan mengikuti standar keamanan dan kinerja terbaik yang tersedia pada *market*. Semua hal ini memungkinkan karena dibuat dengan menggunakan lingkungan pengembangan *low-code programming*, yang mana kode yang dihasilkan akan tersedia untuk sistem full stack tingkat perusahaan”.

Platform OutSystem terdiri dari lima bagian utama dalam pengoperasiannya, yaitu:

#### 1. Platform Server

Platform server adalah komponen yang mengatur semua aktivitas runtime, deployment, dan manajemen untuk semua aplikasi sehingga aplikasi yang dikembangkan tersedia bagi pengguna.

#### 2. Service Studio

Service studio adalah lingkungan pengembangan dari platform OutSystems yang memungkinkan pengembang untuk membuat model data, logika aplikasi, UI, alur proses bisnis, integrasi, dan kebijakan keamanan.

#### 3. Integration Studio

Integration Studio adalah alat pengembangan untuk membuat konektor agar dapat mengintegrasikan aplikasi OutSystems dengan sistem pihak ketiga lainnya.





#### 4. Service Center

Service Center adalah web konsol yang memungkinkan pengembang untuk mengelola aspek operasional lingkungan, seperti *connection strings*, *end-points* pada layanan web, dan properti aplikasi.

#### 5. LifeTime

LifeTime adalah konsol terpadu dengan visibilitas pada semua lingkungan di infrastruktur user yang digunakan untuk mengelola penyebaran aplikasi, pengguna TI, dan keamanan di semua lingkungan.

#### H. Transaksi

Transaksi menurut Kartomo dan Sudarman (2019 : 9), adalah tindakan yang mempengaruhi keuangan suatu perusahaan, seperti penjualan, pembelian, pembayaran gaji, dan pengeluaran lainnya. Administrasi transaksi merujuk pada kegiatan pencatatan kronologis perubahan keuangan perusahaan dengan metode tertentu untuk berkomunikasi dengan pihak lainnya. Terdapat 2 Jenis Transaksi pada perusahaan, diantaranya yaitu :

##### 1. Transaksi Internal

Suatu transaksi yang melibatkan hanya bagian-bagian yang berada dalam lingkup perusahaan dan lebih menekankan perubahan posisi keuangan yang terjadi antara bagian yang ada dalam perusahaan. Contohnya seperti pemakaian perlengkapan kantor dan perubahan nilai dari harta kekayaan karena penyusutan.

##### 2. Transaksi Eksternal

Suatu transaksi yang melibatkan pihak dari luar perusahaan seperti penjualan produk, pembelian produk, pembayaran hutang piutang, dan lain-lain.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



## I. Pengelolaan

Pengelolaan menurut Ghosh (2021 : 1)

“Pengelolaan adalah seni dan ilmu untuk menyelesaikan pekerjaan melalui orang lain, yaitu proses memberikan arahan dan mengendalikan berbagai kegiatan orang untuk mencapai tujuan organisasi.”

Pengelolaan menurut Durai (2018 : 4), adalah suatu proses yang berkaitan dengan pemanfaatan sumber daya manusia dan fisik secara efektif untuk mencapai tujuan organisasi dan individu melalui penciptaan lingkungan yang mendukung. Terdapat 5 karakteristik dari pengelolaan, yaitu:

### 1. *Planning*

Pengelolaan yang baik biasanya dimulai dengan menetapkan tujuan dan merancang rencana untuk mencapainya. Proses ini melibatkan identifikasi langkah-langkah strategis yang diperlukan serta pengalokasian sumber daya yang relevan.

### 2. *Organizing*

Setelah rencana ditetapkan, manajemen mengatur struktur organisasi dan sumber daya, baik fisik maupun manusia, untuk mencapai tujuan. Ini mencakup pembagian tugas, tanggung jawab, dan wewenang dalam perusahaan.

### 3. *Staffing*

Pengelolaan melibatkan proses perekrutan, seleksi, pengembangan, dan penilaian kinerja karyawan. Staffing memastikan bahwa orang yang tepat ditempatkan pada posisi yang tepat dengan biaya yang sesuai.

### 4. *Leading*

Fungsi ini melibatkan pengarahan, pengawasan, dan motivasi terhadap karyawan untuk mencapai tujuan perusahaan. Seorang pemimpin yang efektif menginspirasi dan mempengaruhi timnya untuk bekerja secara produktif.



## 5. Controlling

Pemantauan dan evaluasi kinerja untuk memastikan bahwa hasil sesuai dengan rencana. Jika ada penyimpangan, tindakan korektif diambil untuk memastikan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.

### J. Stok Barang

Stok barang menurut Kasmir (2018 : 41), adalah kumpulan barang yang disimpan oleh sebuah perusahaan di lokasi tertentu, seperti gudang. Ini merupakan persediaan yang dimiliki perusahaan untuk digunakan dalam proses produksi atau untuk dijual saat dibutuhkan. Jenis stok atau persediaan terbagi menjadi dua kategori: untuk perusahaan dagang, ini mencakup semua barang yang diperdagangkan, sedangkan untuk perusahaan manufaktur, meliputi bahan mentah, barang dalam proses produksi, dan produk jadi.

Stok barang menurut Sukrisno (2017 : 297),

“Aset yang tersedia untuk dijual dalam kegiatan usaha atau aset dalam bentuk bahan untuk digunakan dalam proses pemberian jasa”.

Stok barang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut :

1. Biasanya merupakan aset lancar (*current assets*) karena masa perputarannya biasanya kurang atau sama dengan satu tahun.
2. Merupakan jumlah yang besar, terutama dalam perusahaan dagang dan industri.
3. Mempunyai pengaruh yang besar terhadap laporan posisi keuangan dan perhitungan laba rugi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KIKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





Tabel 2. 1  
Fase-Fase Dalam *Personal Extreme Programming* (PXP)

Fase	Deskripsi
<b>Requirements</b>	Pada fase <i>Requirements</i> , dokumen dengan persyaratan fungsional dan nonfungsional untuk sistem dibuat. Fase ini bersifat opsional.
<b>Planning</b>	Pada fase <i>Planning</i> , pengembang mengumpulkan serangkaian tugas berdasarkan dokumen persyaratan. Setiap tugas dapat terdiri dari tugas kecil dengan estimasi waktu berdasarkan data perencanaan masa lalu atau asumsi terbaik (apabila tidak ada data masa lalu). Keputusan desain yang mencakup penggunaan bahasa pemrograman, <i>framework</i> , dan model aplikasi juga dibuat selama fase ini.
<b>Iteration Initialization</b>	Setiap iterasi dimulai dengan pemilihan tugas yang akan menjadi fokus iterasi. Pengembang berhak untuk menentukan fokus tersebut.
<b>Design</b>	Pengembang memodelkan sistem yang akan diimplementasikan dalam iterasi yang sedang berlangsung. Pengembang bertujuan untuk mendesain sistem memenuhi kebutuhan pengguna.
<b>Implementation</b>	Pengembang mengimplementasikan semua objek yang didefinisikan dalam fase desain sebelumnya dan menguji mereka. Fase ini terdiri dari tiga sub-fase: pengujian unit, pembuatan kode, dan perbaikan kode, yang dieksekusi sesuai dengan urutannya.
<b>System Testing</b>	Memastikan bahwa kode dapat dikompilasi tanpa kesalahan dan semua pengujian unit perlu berhasil untuk keluar dari fase ini.
<b>Retrospective</b>	Pengembang mengevaluasi dan mengembangkan aplikasi secara terus menerus serta melakukan pemeliharaan sistem. Pengembang menganalisis semua proposal perbaikan proses dan, jika perlu, ia dapat menyesuaikan praktik yang menyertainya. Perubahan yang mengatasi masalah dalam proses dan praktik perlu terjadi pada tahap awal untuk mencegah kegagalan proyek.

Sumber: Diolah Penulis

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Stok Menggunakan Platform Outsystems”, Vol. 5, No. 1, Mei 2023. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengubah sistem pencatatan data internal yang menggunakan kertas fisik menjadi lebih efisien dengan pembuatan aplikasi berbasis web yang nantinya dapat diakses oleh seluruh karyawan KCK melalui intranet PT. XYZ. Dari penelitian tersebut berkesimpulan bahwa pengembangan aplikasi dapat mempersingkat waktu proses pengelolaan data stok surat dan barang berharga pada PT. XYZ.

© Hak cipta dimiliki IBI BIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menyalin atau menjiplak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





**Tabel 2. 2**  
**Perbandingan Penelitian Terdahulu**

NO	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Metode Pengembangan	Rumusan Masalah	Hasil
1.	Rezza Praramadha Rahmat, Destian Arshad Darulmalshah Tamara, dan Endang Hatma Juniwati (2021)	Aplikasi Pencatatan Transaksi Keuangan dan Penyajian Laporan Keuangan Berbasis Web	Metode pengembangan <i>Applied Research</i>	Pencatatan manual menyulitkan pegawai dan pemilik pada saat melakukan penjumlahan serta beresiko terjadinya kesalahan dalam penjumlahan	Aplikasi Keuangan pada CV Soetrisna Putra berbasis <i>Website</i>
2.	Sika Nila Rakhmah, Putra Aisyiyah Rakhma Devi (2021)	Sistem Informasi Persediaan Stok Barang Berbasis Web Pada Toko Putra Gresik	Metode pengembangan <i>Waterfall</i>	Toko Putra masih menggunakan cara manual yang menimbulkan permasalahan dalam pengelolaan dan pencatatan jumlah stok barang.	Sistem informasi persediaan stok barang berbasis web
3	Yustisiarni G Manao, dan Andreas Widjaja (2023)	Pengembangan Aplikasi Pengelolaan Data Stok Menggunakan Platform Outsystems	Metode pengembangan <i>low-code</i>	Sistem pencatatan pada PT. XYZ masih menggunakan kertas fisik yang dinilai kurang efisien.	Aplikasi pengelolaan data stok berbasis <i>Website</i> menggunakan <i>Platform Outsystems</i>

Sumber : Diolah Penulis

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber. Pengujiannya hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
b. Pengujiannya tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.