

# PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO JAYA BERHAH DALAM

<sup>1</sup>Rini Wahyuni, <sup>2</sup>Adi Wibowo, <sup>3</sup>Susilo Hartono

<sup>1</sup>[Riniwahyuniuni222@gmail.com](mailto:Riniwahyuniuni222@gmail.com), <sup>2</sup>[adi.wibowo@umko.ac.id](mailto:adi.wibowo@umko.ac.id), <sup>3</sup>[susilohartono@umpri.ac.id](mailto:susilohartono@umpri.ac.id)

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Kotabumi

<sup>3</sup>Universitas Muhammadiyah Pringsewu

**Abstract:** *Online shop websites are currently increasingly developing, with online shop websites making it easier for buyers and sellers to see the goods being sold anywhere and at any time and sellers can promote the goods they sell to the wider public. The aim of creating this website is to help the Jaya grocery store to be able to check online and manage the stock of basic food items and also avoid several errors that can occur such as errors in inputting quantities and prices. It is hoped that by designing this web-based sales application it can help grocery stores successful in increasing sales and expanding the marketing process in online and offline forms. The process of designing this application uses the prototype method for making this website with the aim that the final process of this design can then be used according to the needs of the Jaya grocery store. Currently we are entering technological progress which is increasing day by day, because this development covers several aspects, even all aspects involving human life. With the development of this technology, this technology is not only used as a communication medium but also to expand the business network of business actors. one of these business actors is the Jaya grocery store, in order to be able to compete healthily in the global world, it needs a tool or something that can be used to reach the market as expected, in this case, namely to improve its business or to increase its sales scope. The purpose of this research is to be able to design an information system for ordering goods online or on a web basis, how to help the Jaya grocery store to increase sales volume and further expand the marketing process in online and offline forms.*

**Keywords:** *information technology, website, prototype, market, Jaya groce*

**Abstrak:** Website toko online saat ini semakin berkembang luas dengan adanya website toko online dapat memudahkan pembeli dan penjual untuk dapat melihat barang yang dijual dimana dan kapan saja serta penjual dapat mempromosikan barang jualannya kepada masyarakat luas. Tujuan dari pembuatan website ini adalah untuk membantu toko sembako jaya untuk dapat melakukan pengecekan secara online serta pengelolaan stok barang sembako dan juga menghindari beberapa kesalahan yang dapat terjadi seperti kesalahan dalam penginputan jumlah dan harga diharapkan dapat membantu toko sembako jaya untuk meningkatkan penjualan dan memperluas lagi proses pemasaran dalam bentuk online dan offline. Proses perancangan aplikasi ini menggunakan metode prototype pembuatan website ini bertujuan untuk proses akhir dari perancangan ini nantinya dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan toko sembako jaya Saat ini kita memasuki kemajuan teknologi yang semakin hari semakin meningkat, karna perkembangan itu lah mencakup beberapa aspek bahkan seluruh aspek yang melibatkan kehidupan

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Kotabumi

<sup>3</sup>Universitas Muhammadiyah Pringsewu

manusia .dengan adanya perkembangan teknologi tersebut maka untuk memperluas jaringan bisnis para pelaku usaha . salah satu pelaku bisnis tersebut adalah toko sembako jaya , agar dapat bersaing sehat di dunia global maka dibutuhkan nya sebuah alat atau yang dapat digunakan untuk menjangkau pasar sesuai dengan yang diharapkan dalam hal ini yaitu untuk meningkatkan bisnis nya atau untuk meningkatkan cakupan penjualannya. tujuan dilakukan penelitian ini agar dapat melakukan perancangan sebuah sistem informasi dalam melakukan pemesanan barang secara online atau berbasis *web* bagaimana caranya membantu toko sembako jaya untuk meningkatkan volume penjualan dan memperluas lagi proses pemasaran dalam bentuk online dan offline.

**Kata kunci :** teknologi informasi, website, prototype, pasar, toko sembako jaya

## **I. PENDAHULUAN**

aplikasi merupakan perangkat lunak yang dapat menggabungkan beberapa fitur tertentu yang dapat dilakukan dengan beberapa cara yang bisa diakses oleh para pengguna (Rachmad, 2012).

Aplikasi juga sebuah penggunaan suatu hal yang dapat membantu seseorang dalam menyelesaikan sebuah masalah, dengan adanya aplikasi dapat mempermudah seseorang untuk berkomunikasi ataupun memberikan informasi.

Perancangan sistem merupakan sebuah proses yang dilakukan dalam merancang sebuah sistem Proses rancangan ini meliputi rancangan input, rancangan output dan juga rancangan file. proses perancangan ini yaitu mendesain sebuah sistem sedemikian rupa agar hasil akhirnya dapat dipergunakan oleh masyarakat (John, 2012).

Secara umum dapat dikatakan bahwa perancangan sistem ini dilakukan agar dapat memberikan sebuah gambaran umum dari rancangan yang akan dibuat dari beberapa kerangka yang akan dibuat utuh serta lengkap menjadi satu bagian . Programmer yang terkait juga akan membantu atau bekerja sama untuk mencatat dan mengolah data menjadi sebuah informasi, untuk membantu dalam proses pembuatan keputusan.

Sistem informasi adalah sebuah sistem yang dibuat untuk kebutuhan masyarakat seperti memproses atau menyimpan informasi(Leitch, 2019).

Sistem adalah bagian dari gabungan atau sebuah elemen yang saling terkait dalam satu kesatuan dalam memikul tanggung jawab demi tujuan bersama (sutarman, 2012).

Informasi adalah gabungan berupa data yang telah lulus pengolahan dan mudah dipahami orang yang menerimanya dan juga membacanya serta memiliki

fungsi bagi penerimanya sebagai sebuah keputusan (Sutjahjo, 2021).

Website adalah sekumpulan halaman yang berisikan sebuah informasi. Selain digunakan sebagai media penyebar informasi, juga dapat digunakan sebagai media toko online. website adalah sekumpulan halaman halaman yang saling berhubungan . halaman halaman ini akan di akses menggunakan URL atau homepag (Susilowati, 2019).

PHP adalah salah satu bahasa pemrograman tingkat tinggi. Kepanjangan dari PHP adalah *hypertext pre-processor*. Umumnya Php banyak digunakan sebagai pembuatan website dinamis yang membutuhkan update data di setiap saat, dan biasanya juga digabungkan dengan bahasa pemrograman SQL (Prasetyo, 2019).

MySQL adalah sebuah aplikasi yang dapat dipakai untuk mengelola sebuah data penting seseorang baik dalam bentuk penyimpanan dan mengembangkan (Zainul, 2018).

UML adalah langkah dalam sebuah kerangka permodelan secara visual yang dapat digunakan sebagai sarana objek perancangan yang menyediakan berbagai macam bentuk model diagram (Kroenke, 2018).

Figma adalah sebuah aplikasi web kolaboratif untuk user interface dengan fitur fitur luring tambahan yang tersedia

pada aplikasi dekstop untuk windows dan juga macOS .

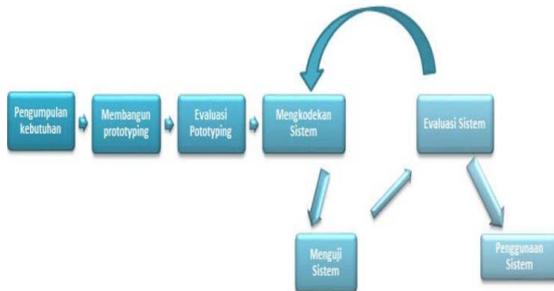
Warung sembako merupakan sebuah wadah atau tempat bagi pelanggan untuk mencukupi beberapa jenis kebutuhan kebutuhan sehari hari . warung sembako juga menjual beberapa jenis barang kebutuhan pokok para pelanggan , dengan adanya warung sembako ini dapat memepermudah dan memperlancar kegiatan bahan pangan masyarakat luas. Warung sembako ini merupakan warung kecil sejuta fungsi dalam arti toko ini menyediakan berbagai jenis kebutuhan pokok dan kebutuhan lainnya

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan kepada, toko jaya yang terletak di belakang Islamic tepatnya di bernah dalam kotabumi lampung utara toko tersebut dalam proses transaksi penjualan masih menggunakan pencatatan dan pembayaran secara manual toko tersebut belum memiliki aplikasi penjualan berbasis web sebagai penunjang dalam kegiatan transaksi , dengan demikian sering terjadi kesalahan dalam perhitungan harga dan jumlah pembelian pelanggan. Oleh karna itu dibuat perancangan aplikasi penjualan berbasis web ini, guna memperlancar kegiatan transaksi toko jaya

## II. METODE

### A. Metode Penelitian

Berikut adalah gambar prototype proses uploaded by Herlawati



Gambar 1 prototype by Herlawati

*prototype* adalah sebuah proses yang mana proses tersebut dapat memungkinkan para *developer* agar mereka bisa mengolah model *software*, untuk metode ini juga sangat efisien dipakai jika client kita tidak dapat memberikan sebuah informasi yang sempurna terkait kebutuhan apa saja yang diinginkannya (Yurindra, 2018).

Tahapan ini merupakan bagian bagian yang akan di lakukan dalam proses awal hingga proses akhir. Tahapan ini akan di jelaskan menggunakan metode *prototype*. *Prototype* merupakan suatu produk atau sistem informasi yang mana produk tersebut biasanya dibuat untuk tujuan demonstrasi atau bagian dari proses pembangunan. Jadi *prototype* ini dibuat sebelum atau sesudah proses pengembangan .

Manfaat dari *prototype* dalam dunia bisnis adalah agar bisa membantu perusahaan untuk bereksplorasi dan juga bereksperimen untuk membuat sebuah produk yang lebih baik dan sempurna sebab sebuah ide serta gagasan dan juga desain dari produk yang akan diedarkan nantinya akan dibuat sebaik mungkin agar mendapat dan bisa memberikan kesan yang baik tentunya.

### B. Data dan Alat Penelitian

#### a) Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

Observasi merupakan sebuah aktivitas atau sebuah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk melakukan pengamatan terhadap suatu objek dengan maksud lain yaitu agar merasakan serta memahami pengetahuan berdasarkan fenomena yang sudah diketahui sebelumnya. disini observasi dilakukan terhadap sebuah toko sembako besar yaitu toko jaya yang terletak di kotabumi lampung utara tepatnya di bernah dalam.

#### 2. Wawancara

Saya mewawancarai pemilik toko secara langsung yaitu ibu mediya, awal kedatangan kelompok saya meminta ijin terlebih dahulu dan menjelaskan

mekanisme tugas dari dosen pengampu saya sehingga saya mendapatkan izin dari pemilik toko tersebut secara langsung . ada beberapa pertanyaan singkat yang saya lontarkan kepada pemilik toko seperti nama mekanisme penjualan apa saja yang dijual dan sudah berapa lama toko tersebut dibuka . beliau menjelaskan bahwa beliau membuka toko tersebut sudah sekitar 3 tahun lamanya kurang lebihnya , beliau juga menjelaskan menjual beberapa sembako dan perabotan rumah tangga lainnya, untuk mekanisme penjualan beliau masih menggunakan metode tulis atau manual.



Gambar 2. Sistem yang sedang digunakan

### 3. Studi Pustaka

Disini peneliti menggunakan beberapa teori yang dapat dijadikan referensi seperti melihat beberapa jurnal atau artikel agar kedepannya ketika proses pembuatan artikel atau website berjalan lancar.

### 4. Alat dan Bahan

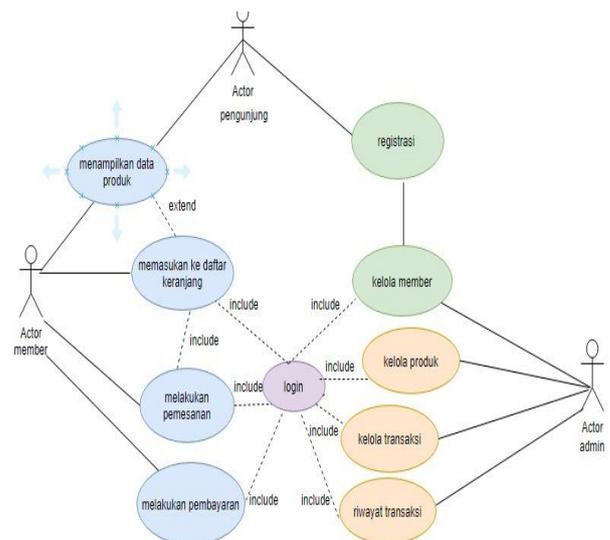
#### 1) Hardware

A. Laptop, flashdisk.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1) Sistem yang sedang Digunakan

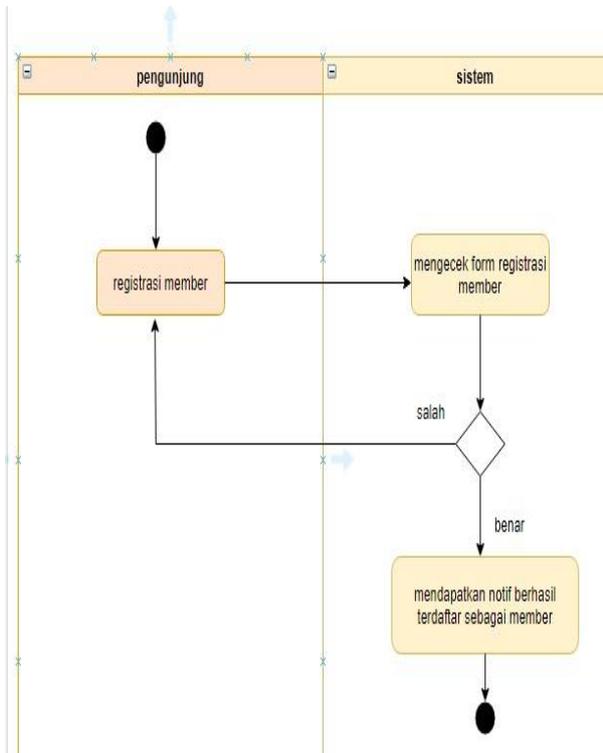
### 2) Use Case Usulan



Gambar 3. Use case usulan

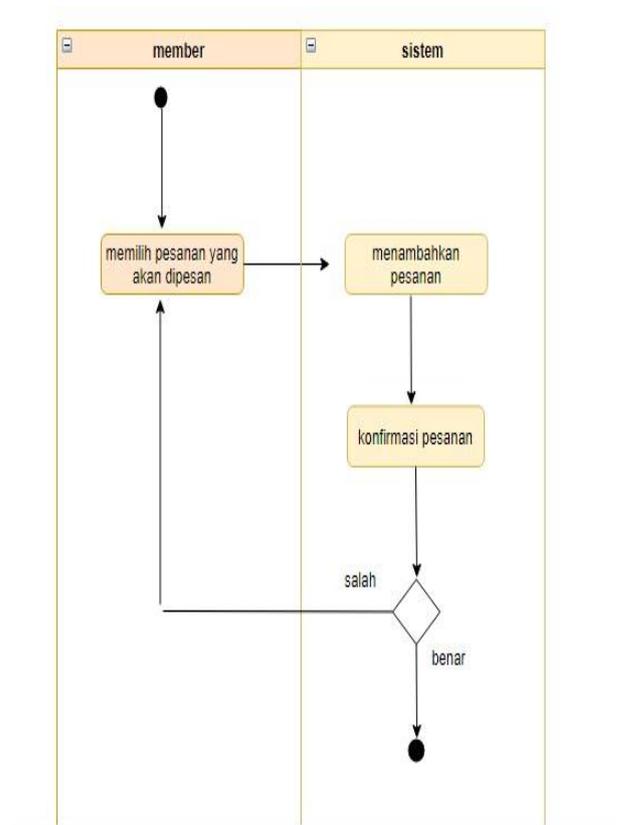
3) Activity Diagram

a. Registrasi Member



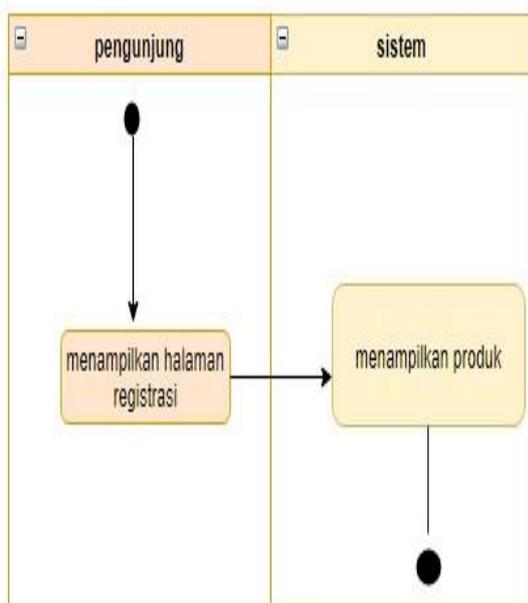
Gambar 4. registrasi member

b. Activity Diagram Input Pemesanan



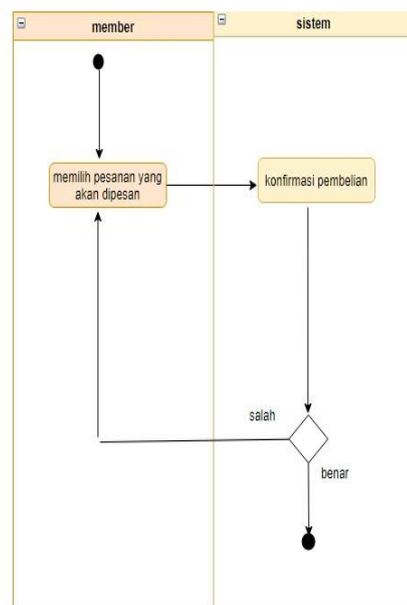
Gambar 6. Activity pemesanan

b. Activity Diagram Tampilan Data Produk



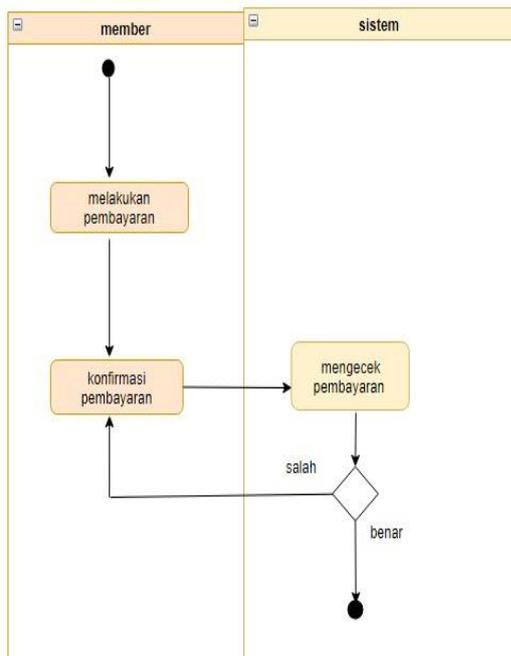
Gambar 5. Tampilan data produk

c. Activity Diagram Pesanan Secara Langsung



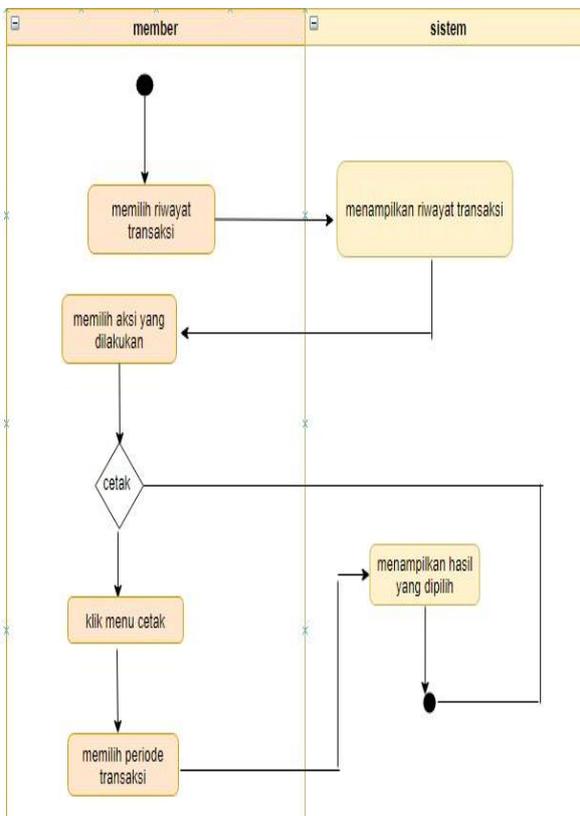
Gambar 7. pesanan secara langsung

d. Activity Diagram Pembayaran



Gambar 8. Pembayaran

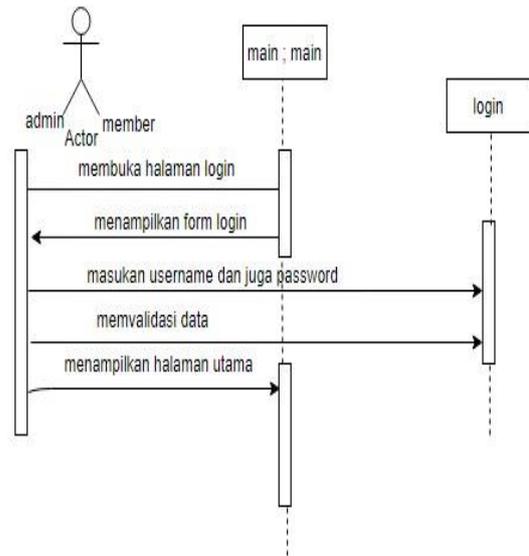
e. Activity Diagram Riwayat Transaksi



Gambar 9. Activity riwayat transaksi

4) Sequence Diagram

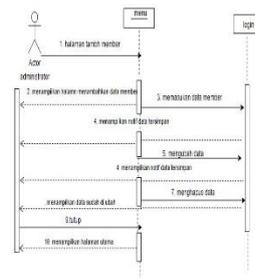
a. Sequence Login



Gambar 10. Sequence diagram login

Untuk login aktor dan juga objek yaitu main dan login ketika masuk ke halaman main dengan menginputkan username dan juga password, lalu aktor akan mengecek username dan juga password tersebut selanjutnya akan dilakukannya validasi data jika berhasil maka dapat masuk ke menu utama.

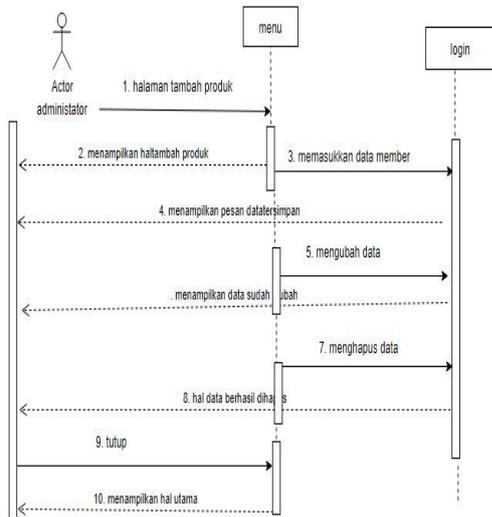
b. Sequence Diagram Mengelola Data Member



Gambar 11. sequence pengelolaan member

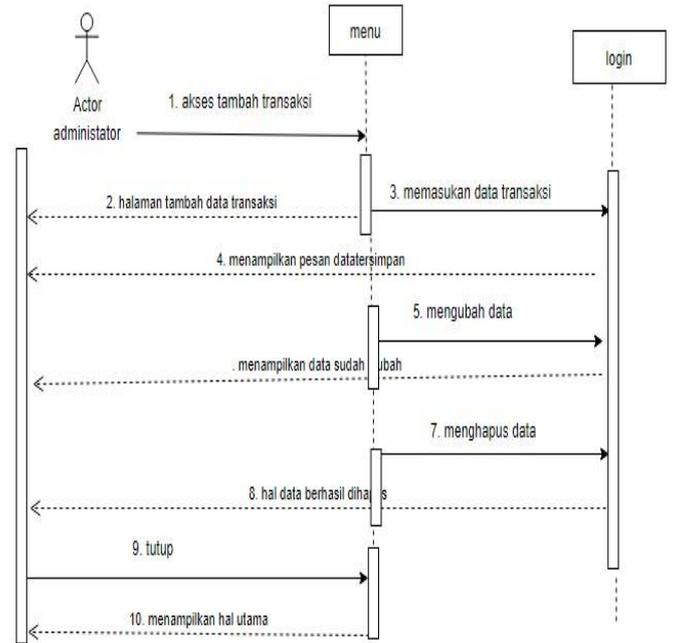
ketika administrator menambahkan member maka sistem akan memasukan data member ketika administrator menambahkan data untuk member sistem pula akan menampilkan notif data tersimpan aktor juga bisa melakukan perubahan data penghapusan dan lainnya.

c. Sequence Diagram  
Pengelolaan Data Produk



Gambar 12. Sequence pengelolaan produk halaman sequence pengelola data produk ada 2 aktor dan juga 2 objek yakni menu dan input data produk. Disini terdapat tampilan dari halaman utama produk menampilkan pesanan yang telah tersimpan dan lainnya.

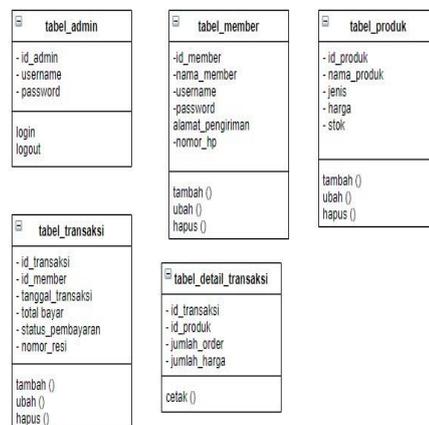
d. Sequence Diagram Pengelolaan Transaksi



Gambar 13. Sequence transaksi

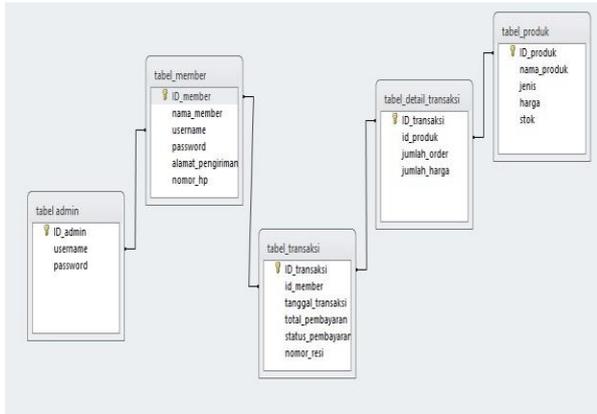
Pada halaman pengelolaan transaksi ini terdapat dua aktor dan juga dua objek yaitu menu dan input data transaksi. Disini terdapat menu halaman tambah data transaksi bisa mengubah data tampilan data yang diubah dan halaman utama.

5) Class Diagram



Gambar 14. Class diagram

## 7. Rancangan Database

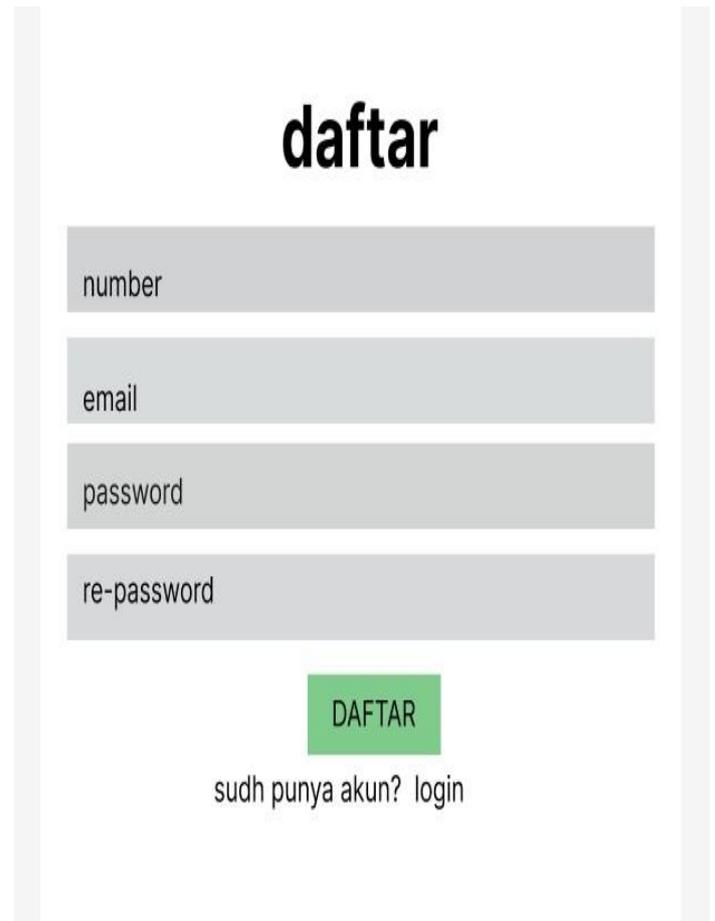


gambar 15. Rancangan database

## 8. Mockup (Figma)

### a. Desain Halaman Pendaftaran

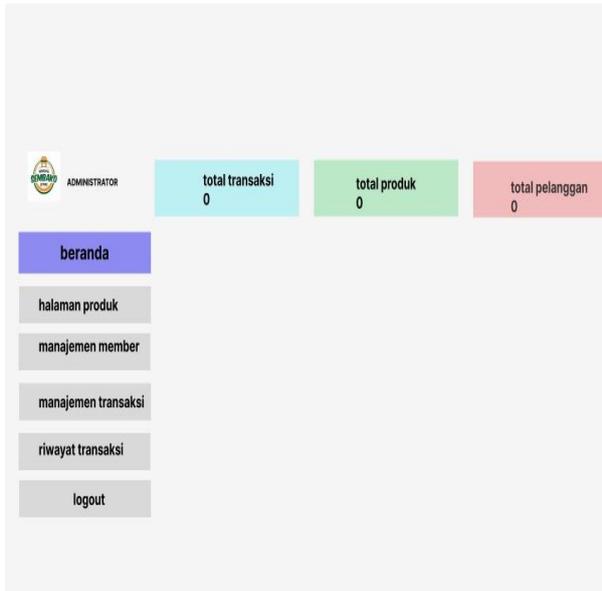
Desain halaman ini dipakai untuk pelanggan baru yang ingin melakukan pendaftaran agar bisa melihat beranda dan juga transaksi yang ada di toko sembako jaya, pelanggan cukup memasukkan nomor email katasandi dan juga kata sandi ulang



Gambar 16. Desain halaman daftar

### b. Halaman Administrator Beranda

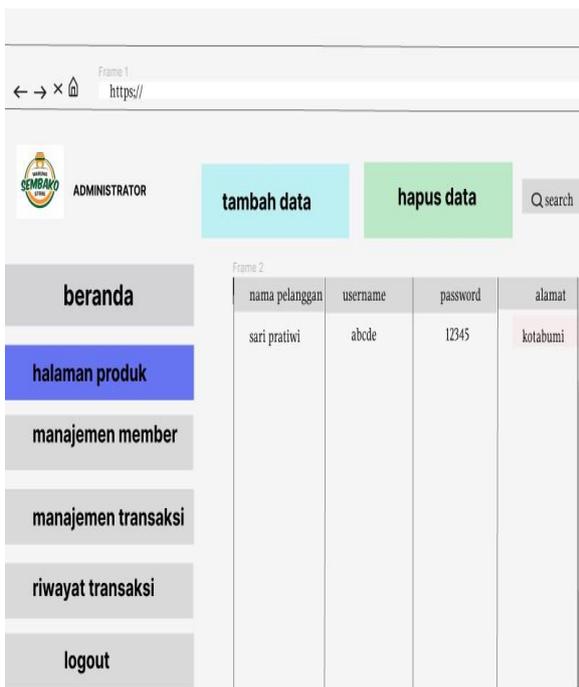
Halaman administrator beranda yang mana digunakan untuk melihat beberapa informasi salah satunya adalah jumlah transaksi yang belum di proses atau belum dilakukan pengiriman, total transaksi yang telah selesai, jumlah produk keseluruhan, dan juga jumlah pelanggan



Gambar 17. Desain halaman beranda

### c. Halaman Manajemen Produk

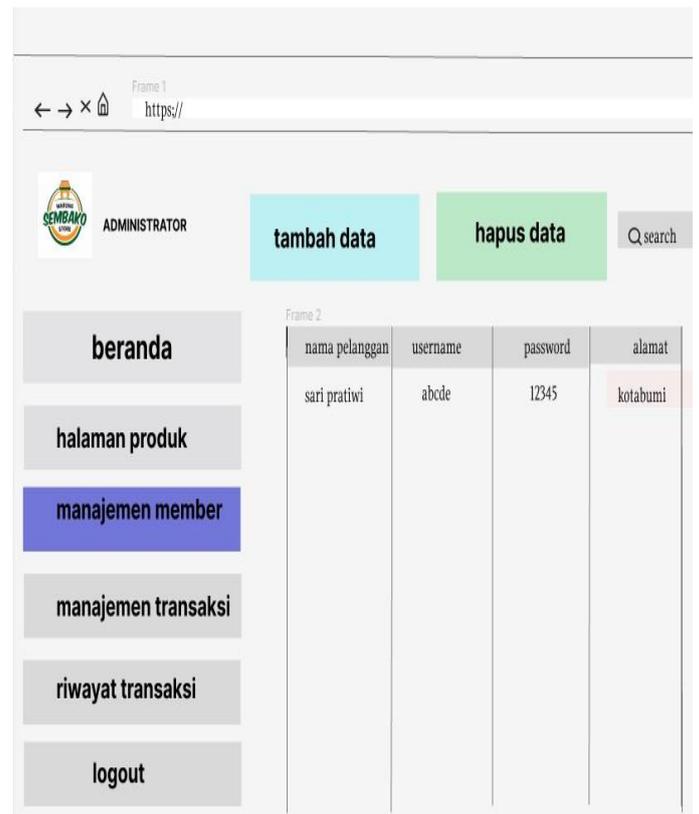
Desain tampilan ini diperuntukkan untuk beberapa produk yang terdapat pada toko sembako jaya official. Di halaman produk ini bisa menambahkan data atau juga menghapus data



Gambar 18. Desain halaman produk

### d. Halaman Manajemen Member

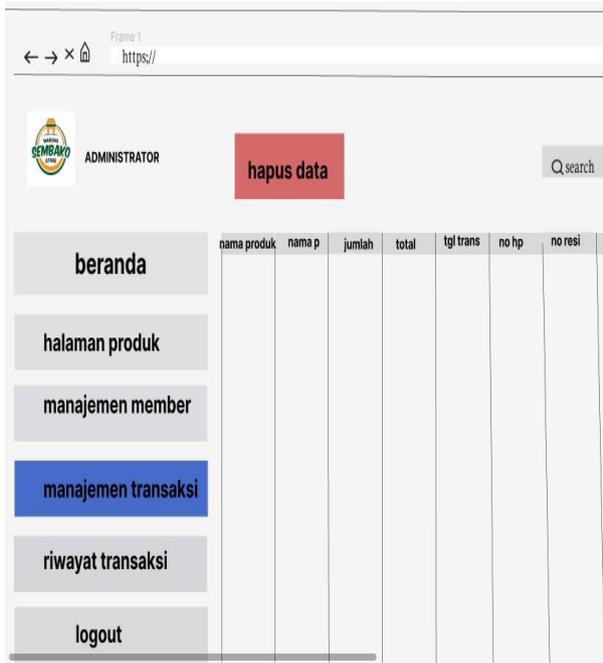
Desain tampilan ini dipergunakan oleh para customer yang sudah melakukan pendaftaran kan diri nya , halaman ini berisikan nama pelanggan, username pelanggan atau memberpassword alamat dan juga nomor handphone.



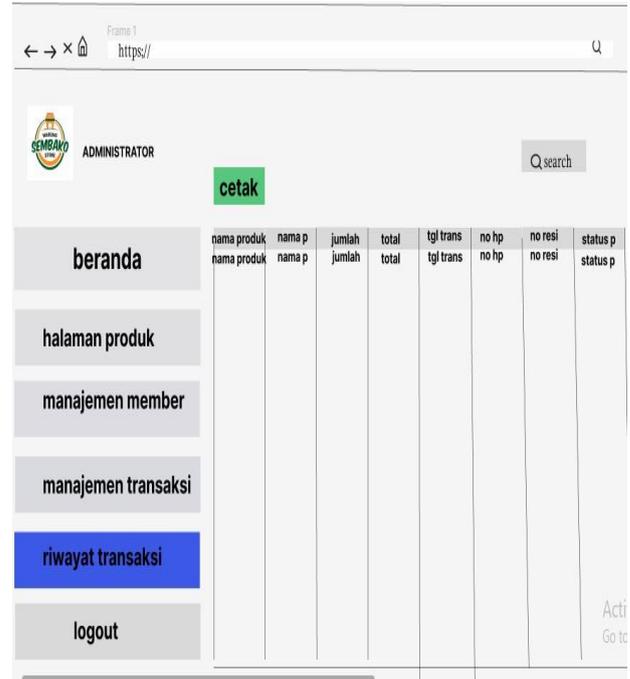
Gambar 19. Desain manajemen member

### e. Halaman Manajemen Transaksi

Desain tampilan ini dipergunakan oleh manajemen data transaksi dan terdapat nama pelanggan , nama produk, jumlah produk, total pesanan, tanggal transaksi, nomor resi, nomor hp dan status pembayaran.



Gambar 20. Desain halaman transaksi



Gambar 21. Riwayat transaksi

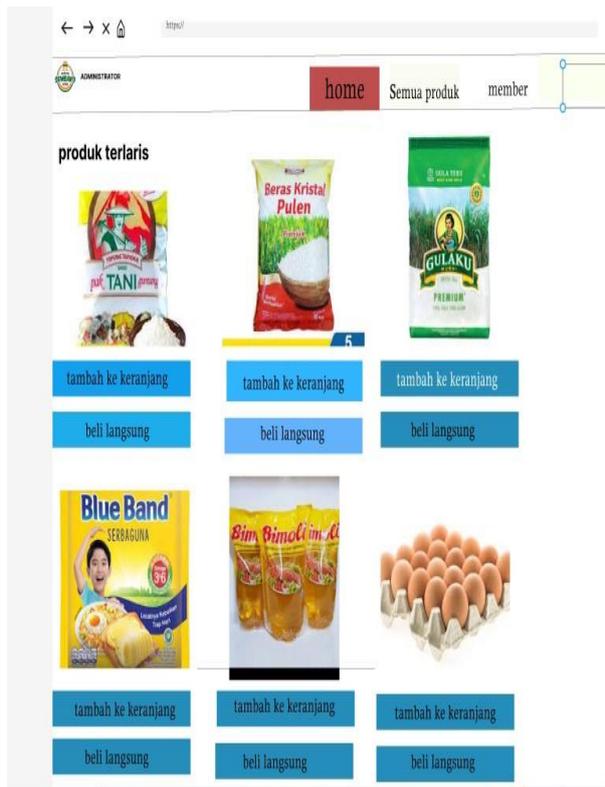
#### f. Halaman Riwayat Transaksi

Desain halaman ini berisikan riwayat transaksi seperti nama produk nama pelanggan jumlah pembayaran total produk tanggal transaksi no resi dan no hp. Dan pelanggan atau member juga bisa mencetak struk transaksi.

#### Desain Halaman Pengunjung

##### a. Halaman Pengunjung

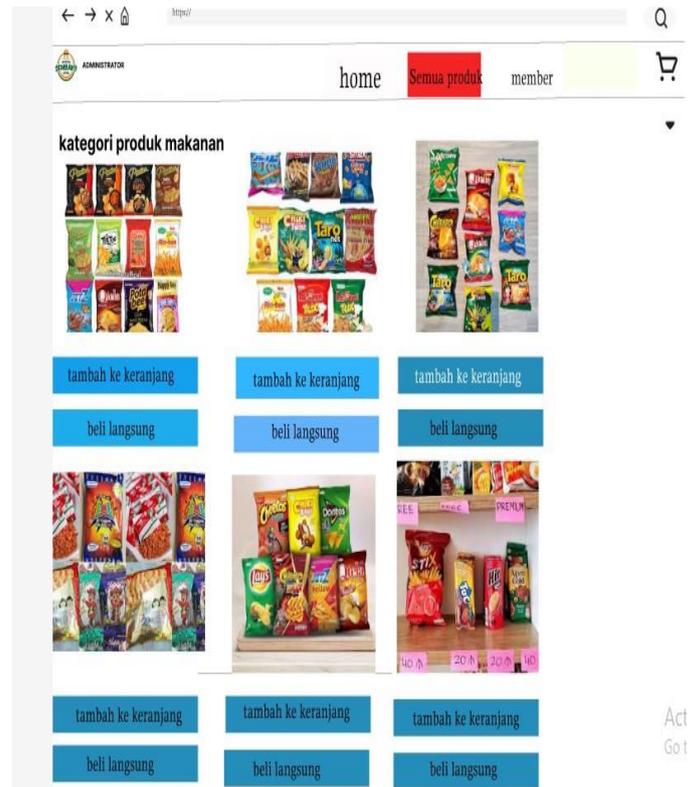
Desain pada halaman ini terdapat beberapa produk terlaris , seperti minyak, beras, telur, tepung dan mentega pelanggan bisa memilih apakah ingin membeli langsung atau disimpan terlebih dahulu dikeranjang.



Gambar 22. desain halaman pengunjung

### b. Halaman Semua Produk

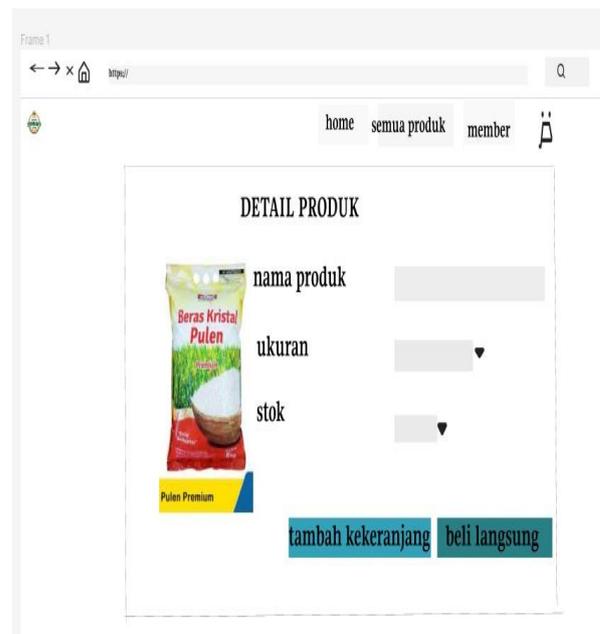
Desain Halaman ini menampilkan tampilan keseluruhan produk penjualan toko, pelanggan bisa memilih apakah ingin membeli langsung atau disimpan terlebih dahulu dikeranjang.



Gambar 23. Desain semua produk

### c. Halaman Detail Barang

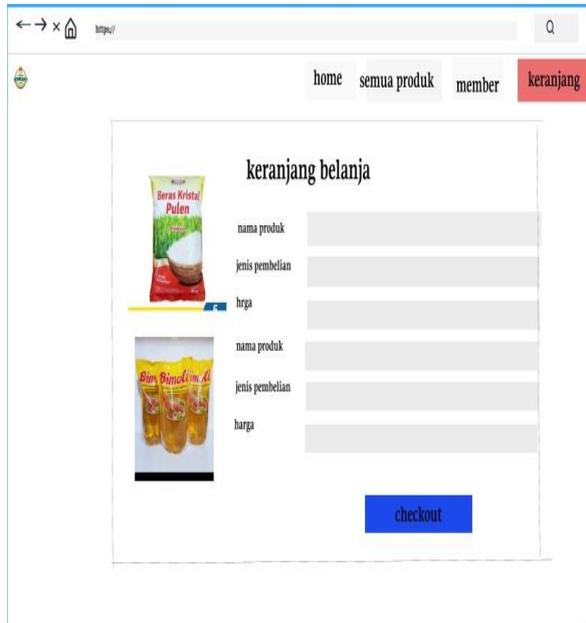
Tampilan ini berisikan rinci dari barang seperti nama produk nya apa jenis produk nya apa dan juga jumlah stok.



Gambar 24. Desain detail produk

#### d. Tampilan Keranjang Produk

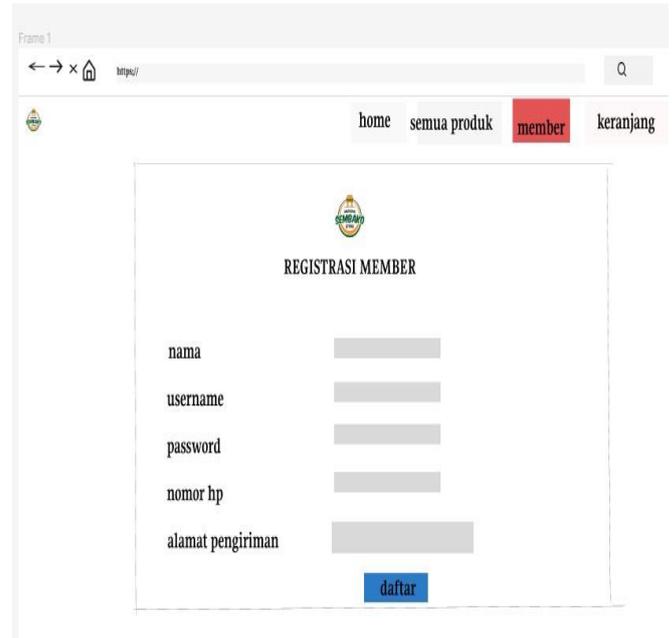
Tampilan ini diperuntukan untuk para pelanggan agar dapat melihat semua proses pada pembelian produk pelanggan yang akan ia beli,



Gambar 25. Keranjang belanja

#### e. Halaman Registrasi Member

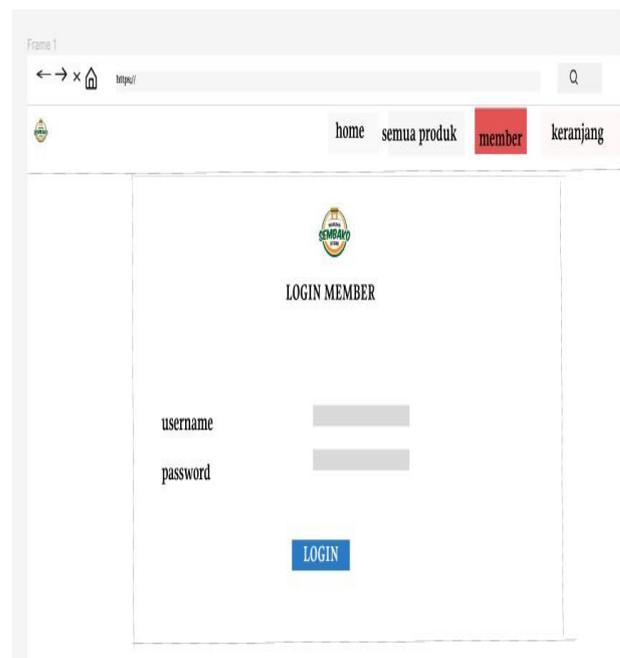
Desain Halaman ini diperuntukan kepada para pelanggan yang ingin berlangganan dengan toko jaya untuk menjadi pelanggan setia toko jaya yaitu menjadi member di toko sembko jaya.



Gambar 26 registrasi member

#### f. Halaman Login Member

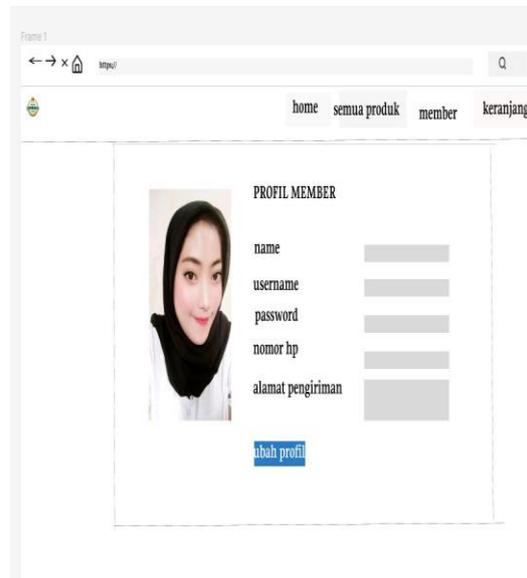
Desain Halaman ini digunakan oleh para pelanggan yang sudah menjadi member dan memiliki akun untuk login agar bisa melihat semua beranda di toko jaya.



Gambar 27. Login member

### g. Halaman Profil Member

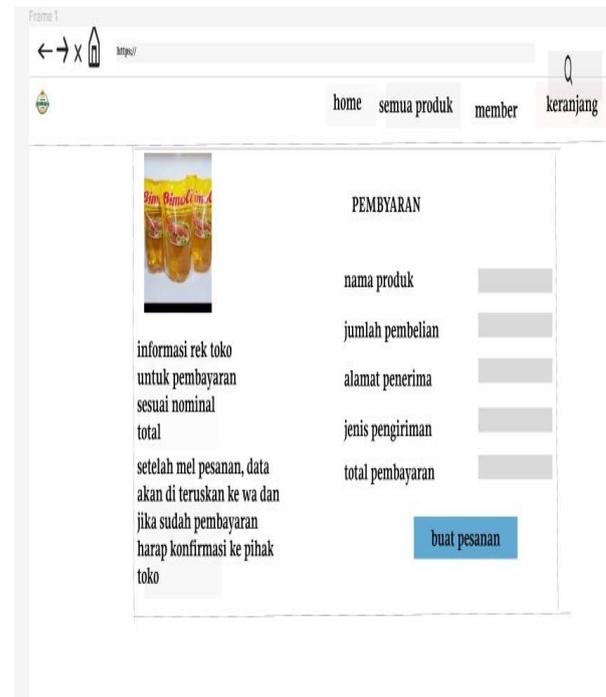
Desain halaman ini berisikan profile member mulai dari nama, username, password, nomor hp dan juga alamat pengiriman member tersebut.



Gambar 28. Profile member

### h. Halaman Pembayaran

Digunakan untuk melihat produk yang dipesen ,jumlah pembelian nya, alamat pengiriman, jenis pengiriman dan juga total pembayaran. Di halaman ini juga si pelanggan atau member membuat pesanan.



Gambar 29. Desain pembayaran

## IV. SIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan penelitian tersebut, maka disimpulkan bahwa jika ingin melihat produk dari toko sembako jaya para pelanggan atau pembeli bisa melihat di handphone atau di computer masing masing . website yang dibuat ini dirancang guna mempermudah pelanggan dalam proses jual beli produk yang ada pada toko sembako jaya dan juga untuk toko sembako jaya bisa mempermudah dalam proses pengimputan transaksi karna jika masih dilakukan pengecekan secara manual dikhawatirkan dapat terjadi kesalahan atau kekeliruan dalam pengimputan dan juga membutuhkan waktu yang cukup lama. diharapkan agar kedepannya dengan

adanya aplikasi penjualan berbasis web ini dapat mempermudah proses penjualan atau proses transaksi pada toko sembako jaya. Yaitu bisa melakukan pemesanan secara online dan juga bisa dilakukan pemesanan barang dengan cara memakai kurir dan

melakukan pembayaran melalui aplikasi tersebut. Pelanggan atau member juga bisa melihat semua produk yang ada di toko tersebut tanpa datang langsung di toko sembako jaya

## DAFTAR PUSTAKA

- John. (2012). *SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB*.  
[https://www.google.com/search?q=jurnal+perancangan+aplikasi+menurut+para+ahli&ca\\_esv=578407962&sxsrf=AM9HkKklgJ1OMdh7omNLQs1hdDKzKcq-0g%3A1698829534028&ei=3hRCZb-oAaCdseMPtLe70A8&ved=0ahUKEwi\\_j6OXuaKCAxWgTmwGHbTbDvoQ4dUDCB A&uact=5&oq=jurnal+perancangan+a](https://www.google.com/search?q=jurnal+perancangan+aplikasi+menurut+para+ahli&ca_esv=578407962&sxsrf=AM9HkKklgJ1OMdh7omNLQs1hdDKzKcq-0g%3A1698829534028&ei=3hRCZb-oAaCdseMPtLe70A8&ved=0ahUKEwi_j6OXuaKCAxWgTmwGHbTbDvoQ4dUDCB A&uact=5&oq=jurnal+perancangan+a)
- Kroenke. (2018). *PENGERTIAN UML MENURUT PARA AHLI*.  
<http://repository.uib.ac.id/2621/5/k-1531086-chapter2.pdf>
- Leitch. (2019). *PENGERTIAN SISTEM INFORMASI*. Albert Verasius.  
<https://binus.ac.id/malang/2020/12/beberapa-definisi-tentang-data-informasi-dan-sistem-informasi-menurut-beberapa-ahli/>
- Prasetyo, Y. &. (2019). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB*.  
[https://www.google.com/search?q=pengertian+pengertian+php+menurut+ahli+2019&oq=pengertian+pengertian++php+menurut+ahli+2019&gs\\_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIGCAEQRRhAMgcIAhAAGKIEMgcIAxAAGKIEMgoIBBAAGKIEGikFMgcIBRAAGKIEGicIBhAAGKIE0gEJMTI0MDJqMGo3qAIAsAIA&so](https://www.google.com/search?q=pengertian+pengertian+php+menurut+ahli+2019&oq=pengertian+pengertian++php+menurut+ahli+2019&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIGCAEQRRhAMgcIAhAAGKIEMgcIAxAAGKIEMgoIBBAAGKIEGikFMgcIBRAAGKIEGicIBhAAGKIE0gEJMTI0MDJqMGo3qAIAsAIA&so)
- Rachmad. (2012). *JURNAL INFORMASI DAN KOMPUTER*. Sukatmi1 , Endah Septia Pitri2.  
[file:///C:/Users/User/Downloads/58-Article Text-240-3-10-20210317 \(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/58-Article Text-240-3-10-20210317 (1).pdf)
- Susilowati, Y. (2019). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA TOKO SEMBAKO*. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220618152119-37-348229/7-pengertian-website-menurut-ahli-lengkap-jenis-fungsinya>
- sutarman. (2012). *PENGERTIAN SISTEM*. Universitas Negeri Padang.  
[https://www.google.com/search?q=pengertian+sistem+menurut+ahli&oq=pengertian+sistem+menurut+ahli&gs\\_lcrp=EgZjaHJvbWUyCQgAEEUYORiABDIICAEQABgWGB4yCAgCEAAyFhgeMggIAxAAGBYHjIICAQQABgWGB4yCAgFEAAyFhgeMggIBhAAGBYHjIICAcQABgWGB4yCAgIEAAyFhgeMggICRAAGBYHtIBCD](https://www.google.com/search?q=pengertian+sistem+menurut+ahli&oq=pengertian+sistem+menurut+ahli&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyCQgAEEUYORiABDIICAEQABgWGB4yCAgCEAAyFhgeMggIAxAAGBYHjIICAQQABgWGB4yCAgFEAAyFhgeMggIBhAAGBYHjIICAcQABgWGB4yCAgIEAAyFhgeMggICRAAGBYHtIBCD)
- Sutjahjo, P. (2021). *PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA TOKO SAYURAN*. <file:///C:/Users/User/Downloads/6093-Article Text-18202-1-10-20210210.pdf>

Yurindra. (2018). *PENGERTIAN METODE PROTOTYPE*.

[https://www.google.com/search?q=pengertian+prototype+menurut+ahli+2019&oq=pengertian+prototype+menurut+ahli+2019&gs\\_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQABiiBDIHCAIQABiiBDIHCMQABiiBDIHCAQQABiiBNIBCDg3MzBqMGo0qAIAsAIA&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=pengertian+prototype+menurut+ahli+2019&oq=pengertian+prototype+menurut+ahli+2019&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQABiiBDIHCAIQABiiBDIHCMQABiiBDIHCAQQABiiBNIBCDg3MzBqMGo0qAIAsAIA&sourceid=chrome&ie=UTF-8)

Zainul, J. K. dan A. (2018). *PENGERTIAN MYSQL MENURUT AHLI*.

[http://eprints.kwikkiangie.ac.id/4382/3/BAB II KAJIAN PUSTAKA.pdf](http://eprints.kwikkiangie.ac.id/4382/3/BAB%20II%20KAJIAN%20PUSTAKA.pdf)