



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Umum

2.1.1 Sistem

Murdick mendefinisikan sistem adalah seperangkat elemen yang membentuk kumpulan atau prosedur-prosedur atau bagan-bagan pengolahan yang mencari suatu tujuan bagian atau tujuan bersama dengan mengoperasikan data dan/atau barang pada waktu rujukan tertentu untuk menghasilkan informasi dan/atau energi dan/atau barang. (Murdick, 1991, p. 27)

Definisi Sistem Menurut Djodjodhardjo, “Suatu sistem adalah sekumpulan objek yang mencakup hubungan fungsional antara tiap-tiap objek dan hubungan antara ciri tiap objek, dan yang secara keseluruhan merupakan suatu kesatuan secara fungsional.” (Djodjodhardjo, 1984, p. 78)

Sementara, definisi Sistem Menurut Sidharta, “Sistem adalah himpunan dari bagian-bagian yang saling berhubungan yang secara bersama mencapai tujuan-tujuan yang sama.” (Sidharta, 1995, p. 9)

Dengan demikian sistem merupakan kumpulan dari beberapa bagian yang memiliki keterkaitan dan saling bekerja sama serta membentuk suatu kesatuan untuk mencapai suatu tujuan dari sistem tersebut. maksud dari suatu sistem adalah untuk mencapai suatu tujuan dan sasaran dalam ruang lingkup yang sempit.

2.1.2 Sistem Informasi

Pengertian sistem informasi secara umum adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang menggunakan teknologi tersebut untuk bantuan dan dukungan operasi. Sistem informasi digunakan untuk berinteraksi antara orang, proses algoritma, data, dan teknologi.

Menurut Fatta, sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk menyajikan informasi guna pengambilan keputusan pada perencanaan, pemrakarsaan, pengorganisasian, pengendalian kegiatan operasi subsistem suatu perusahaan, dan menyajikan sinergi organisasi pada proses. (Fatta, 2007, p. 9)

Fatta menjelaskan bahwa sistem informasi berbasis komputer dalam suatu organisasi terdiri dari komponen-komponen berikut:

- a. Perangkat keras, komponen untuk melengkapi kegiatan memasukan data, proses data, dan keluaran data
- b. Perangkat lunak, program dan instruksi yang diberikan ke komputer.
- c. *Database*, kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga mudah diakses pengguna sistem informasi.
- d. Telekomunikasi, komunikasi yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan sistem komputer secara bersama-sama ke dalam suatu jaringan kerja yang efektif.

- e. Manusia, peprsonel dari sistem informasi, meliputi manajer, analis, programmer, dan operator, serta tanggung jawab terhadap perawatan sistem.
- f. Prosedur, tata cara yang meliputi strategi, kebijakan, metode, dan peraturan-peraturan dalam menggunakan sistem informasi berbasis komputer. (Fatta, 2007, p. 10)

2.1.3 Analisis Sistem

Fatta mengatakan bahwa analisis sistem adalah teknik pemecahan masalah yang menguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian-bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan mereka. (Fatta, 2007, p. 44)

Menurut Jr. & Schell analisis sistem adalah penelitian terhadap sistem yang telah ada dengan tujuan untuk merancang sistem baru atau memperbaharui yang telah ada. (Mcleod & Schell, 2007, p. 74)

Dengan demikian analisis sistem adalah sebuah tahapan yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada pada sebuah sistem serta mempermudah dalam melakukan perancangan sistem berikutnya.

2.1.4 Point of Sale (POS)

Perkembangan teknologi yang semakin cepat membuat keberadaan mesin kasir menjadi inspirasi untuk menciptakan invoasi yang lebih baik lagi dalam mengembangkan mesin kasir berbasis komputerisasi yaitu *point*

of sale. Dengan menggabungkan *hardware* dan *software* dibentuk suatu sistem untuk mempermudah transaksi dengan pelanggan. Beberapa fungsi dan manfaat yang ada didalam *point of sale*:

- Mendata setiap transaksi secara lengkap dan detail, setiap adanya penjualan stock barang otomatis akan berkurang
- Data stock barang lebih akurat dan dapat dilihat secara online
- Laporan penjualan dapat dilihat secara online dan *real-time*
- Menjaga keamanan dan kenyamanan transaksi yang berlangsung.

2.2 Landasan Teori Bersifat Teknis

2.2.1 Database

Menurut Jogiyanto basis data (*database*) adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di simpanan luar komputer dan digunakan perangkat lunak tertentu untuk memanipulasinya. (Jogiyanto, Analisis dan Desain Sistem Informasi, 2005)

Kristanto mengatakan, *database* adalah kumpulan file-file yang mempunyai kaitan antara satu file dengan file yang lain sehingga membentuk satu bangunan data untuk menginformasikan satu perusahaan. (Kristanto I. H., 2000)

2.2.2 PHP

Menurut Welling & Thomson PHP adalah bahasa *server-side scripting* yang di *design* secara spesifik untuk *Web*. Didalam sebuah HTML kita dapat menanamkan kode PHP yang secara langsung akan dikesekusi setiap kali halaman tersebut dikunjungi. Kode PHP tersebut akan diartikan didalam *web server* dan

mengeluarkan HTML atau *output* lainnya yang akan dilihat oleh pengunjung. (Welling & Thomson, 2009, p. 2)

Welling & Thomson juga mengatakan bahwa PHP memiliki beberapa competitor diantaranya adalah Perl, Microsoft ASP.NET, Ruby, JavaServer Pages (JSP) dan ColdFusion. Dibandingkan dengan produk-produk tersebut, PHP memiliki kekuatan yang meliputi:

- *Performance*: PHP sangat cepat. Zend Technologies melakukan *benchmark test* dengan menggunakan server yang tidak mahal dan menunjukkan bahwa PHP sangat mendominasi kompetitornya.
- Memiliki integrasi dengan banyak sistem database: PHP memiliki koneksi langsung ke banyak sistem database. Salah satunya dengan MySQL yang digunakan pada penelitian ini.
- Tidak membutuhkan biaya (*Free*)
- Portabilitas: PHP tersedia pada berbagai macam sistem operasi contohnya

adalah FreeBSD, Linux, OS X, semua Microsoft Windows. (Welling & Thomson, 2009, p. 4)

2.2.3 MySQL

Menurut Ratna MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (Database management system) atau DBMS yang multi-thread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL merupakan database yang pertama kali didukung oleh bahasa pemrograman script untuk internet (PHP dan Perl). MySQL dan PHP dianggap sebagai pasangan software

pembangun aplikasi web yang ideal. MySQL lebih sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman script PHP. (Ratna, 2009)

2.2.4 HTML

Menurut Kustiyahningsih & Anamisa HTML adalah kependekan dari *Hyper Text Markup Language*. Dokumen HTML adalah file text murni yang dapat dibuat dengan editor text sembarang dokumen ini dikenal sebagai web page. File-file HTML ini berisi instruksi-instruksi yang kemudian diterjemahkan oleh browser yang ada di komputer *user* sehingga isi formasinya dapat ditampilkan secara visual di komputer *user*. (Kustiyahningsih & Anamisa, 2011)

Robert mengatakan HTML didesain untuk menentukan struktur dokumen pada tingkatan yang lebih tinggi dan lebih abstrak, hal tersebut diperlukan karena dokumen tertentu pada HTML harus dapat ditampilkan pada beberapa sistem komputer menggunakan browser yang berbeda. (Sebesta, 2011)

2.2.5 Waterfall Model

Menurut Pressman *waterfall model* adalah pola model tertua pada model pengembangan *software* yang bertujuan untuk memberikan saran yang sistematis kepada pengembang *software* yang diawali dari kebutuhan pelanggan yang kemudian diteruskan hingga berpuncak pada dukungan untuk penyelesaian *software*, model ini dapat berfungsi sebagai model proses yang berguna disituasi dimana kebutuhan sudah pasti dan pekerjaannya untuk memproses hingga penyelesaian sesuai dengan alur yang telah dibuat. Model ini melakukan

pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ketahap analisis, desain, *coding*, *testing*, dan *maintenance*. Sesuai dengan namanya *Waterfall*, maka tahapan dalam model ini disusun bertingkat, setiap tahap dalam model ini dilakukan berurutan, satu sebelum yang lainnya. Model ini biasanya digunakan untuk membuat sebuah *software* dalam skala besar dan yang akan dipakai dalam waktu yang lama. (Pressman, 2005).

Tahapan dalam model *Waterfall* menurut Pressman:

1. *Requirement Analysis:*

Seluruh kebutuhan *software* didapatkan pada fase ini. Pada tahap ini informasi dapat didapatkan melalui wawancara, survei atau diskusi yang kemudian informasi tersebut dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahapan selanjutnya.

2. *System Design*

Tahap ini adalah tahapan sebelum memulai pemrograman. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan *hardware* dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahap ini adalah tahap dimana pemrograman dilakukan. Selain itu pada tahap ini juga dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat apakah sudah memnuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

4. *Integration and System Testing*

Tahapan ini dilakukan penggabungan modul yang telah dibuat dan dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah *software* telah berjalan dengan seharusnya.

5. *Operation and Maintenance*

Tahap ini merupakan tahap terakhir pada *waterfall model*. *Software* yang telah dibuat dilakukan *maintenance*. *Maintenance* termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

2.2.6 *Association Rules*

Han, Kamber, & Pei mengatakan *association rules* adalah teknik data mining untuk mencari hubungan antar barang dalam suatu *data set* yang ditentukan (Han, Kamber, & Pei, 2001). *Market Basket Analysis* adalah salah satu contoh penerapan yang cukup terkenal dari *Association Rules*, maka dari itu *Association Rules* juga disebut dengan istilah *Market Basket Analysis*. Dalam menentukan suatu *association rule*, terdapat suatu ukuran ketertarikan yang didapatkan dari hasil pengolahan data dengan perhitungan tertentu. Dan umumnya terdapat tiga ukuran parameter yang digunakan, yaitu: (Zahedi & Chandra, 2012)

- *Support*: Suatu ukuran yang menunjukkan seberapa besar tingkat dominasi suatu *item/itemset* dari keseluruhan transaksi. Ukuran ini menentukan apakah suatu *item/itemset* layak untuk dicari nilai *confidence*-nya. Sebagai contoh, dari keseluruhan transaksi yang ada, seberapa besar tingkat dominasi yang menunjukkan bahwa *item* A dan B dibeli bersamaan. Cara

untuk mendapatkan nilai *support* dapat menggunakan rumus:

$$Support = P (A \cap B) = \frac{\text{Jumlah Transaksi yang memuat A dan B}}{\text{Total jumlah transaksi}}$$

- *Confidence*: Suatu ukuran yang menunjukkan hubungan antar dua *item* secara *conditional*. Sebagai contoh, seberapa sering *item* B dibeli jika seseorang membeli *item* A. Untuk mendapatkan nilai *confidence* dapat menggunakan rumus:

$$Confidence = P (B/A) = \frac{\text{Support } (A \cap B)}{P (A)}$$

- *Lift/Improvement Ratio*: Untuk mengukur seberapa penting rule yang telah dibentuk berdasarkan nilai *support* dan *confidence*. *Lift Ratio* merupakan nilai yang menunjukkan valid atau tidaknya proses transaksi dan memberikan informasi kebenaran produk A dibeli bersamaan dengan produk B. *Lift Ratio* dapat didapatkan dengan menggunakan rumus:

$$Lift Ratio = \frac{\text{Support } (A \cap B)}{\text{Support } (A) * \text{Support } (B)}$$

2.2.7 Market Basket Analysis

Menurut Gunadi & Sensuse *Market basket analysis* merupakan suatu metode analisa atas perilaku konsumen secara spesifik dari suatu golongan / kelompok tertentu. Sistem ini bermanfaat sebagai titik awal pencarian pengetahuan dari suatu transaksi data ketika tidak mengetahui pola spesifik apa yang dicari, yang berdasarkan keakuratan dalam wujud aturan asosiasi (*association rules*) atau pola-pola keterkaitan data dalam basis data (Gunadi & Sensuse, 2012). Sedangkan

menurut Megaputer tujuan *market basket analysis* adalah untuk menentukan produk-produk yang paling sering dibeli atau digunakan sekaligus oleh para konsumen, dengan cara menganalisa *buying habits* konsumen dengan menemukan asosiasi antar produk yang berbeda dalam satu kali pembelian (Megaputer, 2007).

Untuk beberapa kasus pola dari pembelian dari konsumen dapat dengan mudah ditebak seperti pembelian cat dan kuas. Namun mungkin saja terdapat pola-pola yang belum terpikirkan sebelumnya seperti keramik dan paku. Dengan melakukan proses ini secara otomatis, seorang manajer tidak perlu mengalami kesulitan untuk menemukan pola barang-barang apa saja yang mungkin dibeli secara bersamaan.

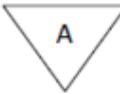
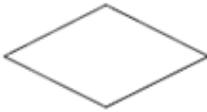
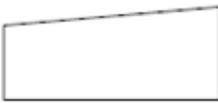
2.2.8 XLMINER

XLMINER adalah sebuah *add-in* pada *Microsoft Excel* untuk *data mining*. *XLMINER* adalah sebuah alat yang menawarkan berbagai metode untuk menganalisa data. *XLMINER* memiliki cakupan yang luas dari Teknik statistik untuk klasifikasi, prediksi, eksplorasi data.

XLMINER dibagi kedalam 5 *tabs*, yaitu: *Data*, *Data Analysis*, *Time Series*, *Data Mining*, *Tools*. Pada penelitian ini *tabs* yang digunakan hanyalah *tabs Data Mining*. Pada *tabs data mining*, terdiri dari: *Partition*, *Classify*, *Predict*, dan *Associate*. Didalam penelitian ini *tabs* yang digunakan adalah *Associate* (FrotlineSolvers, n.d.).

2.2.9 Flow of Document (FOD)

Jogiyanto mengatakan, *Flow of Document* adalah suatu diagram yang menggambarkan sistem dokumen dari proses pelaporan yang dapat dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun secara terkomputerisasi. (Jogiyanto, 2001). Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *flow of document*:

No	Simbol	Keterangan
1		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku, berkas atau cetakan
2		Proses manual
3		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
4		Pengambilan keputusan (decision)
5		Pemasukkan data secara manual
6		Data Penyimpanan (data storage)
7		Proses yang dilakukan oleh computer

Gambar 2. 1 Contoh Simbol Flow of Document

2.2.10 Entity Relationship Diagram (ERD)

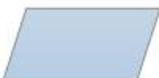
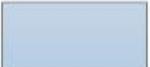
Menurut Brady & Loonam, *entity relationship diagram* merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh sistem analis dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem. *ERD* bersama-sama dengan *detail* pendukung merupakan model data yang digunakan sebagai spesifikasi untuk *database* (Brady & Looman, 2010).

2.2.11 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Kristanto A. *data flow diagram* adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluaran dari sistem, dimana data di simpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut (Kristanto A. , 2003). Selain itu, Hartono mengatakan, pengertian dari *data flow diagram* adalah diagram yang menggunakan notasi simbol untuk menggambarkan arus data sistem. (Hartono, 2005).

2.2.12 Flow Chart Diagram

Krismanji mengatakan *flow chart diagram* adalah teknik analitis yang digunakan untuk menjelaskan aspek-aspek sistem informasi secara jelas, tepat dan logis (Krismanji, 2010). Selain itu, Jogiyanto juga mengatakan bahwa *flow chart diagram* adalah bagan yang menunjukkan alur atau arus di dalam program atau prosedur sistem secara logika (Jogiyanto, Analisis dan Desain Sistem Informasi, 2005).

Symbol	Name	Function
	Start/end	An oval represents a start or end point
	Arrows	A line is a connector that shows relationships between the representative shapes
	Input/Output	A parallelogram represents input or output
	Process	A rectangle represents a process
	Decision	A diamond indicates a decision

Gambar 2. 2 Contoh Simbol *Flow Chart Diagram* (Sumber: <https://www.smartdraw.com/flowchart/flowchart-symbols.htm>)

2.3 Landasan Teori Bersifat Bisnis

2.3.1 Penjualan

Pengertian penjualan secara umum dapat diartikan sebagai sebuah bentuk usaha memindahkan suatu produk berupa barang atau jasa dari produsen kepada konsumen dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan dari barang atau jasa yang diberikan.

Moekijat mengatakan penjualan ialah suatu kegiatan yang ditunjukkan untuk mencari pembeli, mempengaruhi dan memberikan petunjuk agar pembeli dapat menyesuaikan kebutuhannya dengan produk yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian mengenai harga yang menguntungkan bagi kedua belah pihak. (Moekijat, 2000, p. 8)

Drs. Basu Swastha DH. Mengatakan penjualan adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual, untuk mengajak orang lain bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan. (Drs. Basu Swastha DH., 2009)

2.3.2 Pembelian

Menurut Riyanto pembelian merupakan sistem aplikasi siklus pengeluaran yang umum. Sistem aplikasi pembelian mencakup prosedur pemilihan pemasok, permintaan, pembelian, penerimaan, dan pembayaran kepada pemasok. (Riyanto, 1995)

Mulyadi mengatakan pembelian adalah suatu usaha yang dilakukan untuk pengadaan barang yang diperlukan oleh perusahaan. Dengan teori-teori yang telah didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa pembelian adalah suatu tahapan untuk pengadaan barang atau jasa untuk keperluan konsumsi. (Mulyadi, 2001, p. 299)

2.3.3 Persediaan Barang (*Inventory*)

Pada setiap perusahaan, baik itu perusahaan dagang ataupun perusahaan manufaktur amatlah penting untuk melakukan persediaan barang (*inventory*). Melakukan persediaan barang bertujuan untuk mengelola persediaan barang dagang yang selalu mengalami perubahan dalam jumlah nilai, dengan melakukan penyediaan barang dagang perusahaan dapat mengantisipasi perubahan harga pada pasar produksi yang dapat berubah sewaktu-waktu dan juga bertujuan untuk memenuhi permintaan dari para konsumen.

Persediaan barang menurut Rangkuti adalah suatu aktiva yang meliputi barang-barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode usaha tertentu, atau persediaan barang-barang yang masih dalam pengerjaan atau proses produksi, ataupun persediaan bahan baku yang menunggu penggunaannya dalam suatu proses produksi. (Rangkuti, 2004)

Assauri mengatakan persediaan barang ialah suatu aktiva lancar yang meliputi barang-barang yang merupakan milik perusahaan dengan sebuah maksud supaya dijual dalam suatu periode usaha normal ataupun persediaan barang-barang yang masih dalam pekerjaan sebuah proses produksi maupun persediaan bahan baku yang juga menunggu penggunaannya di dalam suatu proses produksi. (Assauri, 2005, p. 50)

2.3.4 Cross-Selling

Imbar & Gunawan mengatakan *cross-selling* adalah cara untuk menjual produk tambahan dan jasa kepada salah satu pelanggan yang telah sepakat untuk membeli atau telah membeli (Imbar & Gunawan, 2013). Salah satu contoh *cross-selling* adalah saat anda pergi makan ke rumah makan cepat saji ketika anda memesan hanya burger, pelayanan disana akan menanyakan anda apakah anda ingin membuat burger tersebut menjadi sebuah paket dengan harga yang lebih murah apabila anda membeli *item* tersebut secara satuan.

2.4 Penelitian Terdahulu

2.4.1 Rancangan & Implementasi *Point of Sale* Berbasis Web pada Distro Previous

Sistem *point of sale* ini dibuat oleh Ginting pada tahun 2011 dimana tujuan penulis membuat sistem ini adalah untuk membantu distro previous dalam melakukan pencatatan dagang yang masih manual dan tidak berbasis website, hal tersebut membuat pemilik distro previous harus melihat secara langsung ke distro untuk melakukan pengecekan penjualan pada distro tersebut. Dengan membuat sistem berbasis website pada distro *Previous* akan membuat pemilik distro dapat mengetahui perkembangan perusahaannya dan mempermudah perusahaan tersebut dalam melakukan pencatatan transaksi. Dari hasil pembuatan aplikasi *point of sale* pada distro previous tersebut didapatkan kesimpulan bahwa dengan menggunakan aplikasi berbasis web merupakan salah satu sarana penting bagi distro previous dalam melakukan pencatatan transaksi penjualan dan memudahkan pemilik distro dalam melihat transaksi yang ada pada distro tersebut tanpa harus datang langsung ke tokonya. (Ginting, 2011)

2.4.2 Pembangunan Sistem Point of Sales dan Inventori Pada PT. ROBICOMP KOMPUTINDO UTAMA

Sistem *point of sale* ini dibuat oleh Sartika, Genestonia, Jacky, & Rudy pada tahun 2014 dimana tujuan pada penelitian ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi sistem *point of sales* dan *inventory* berbasis web yang dapat mempermudah dalam melakukan transaksi penjualan di setiap cabang secara *real time* dan mempermudah dalam pengecekan persediaan barang. Permasalahan yang dihadapi

oleh PT. Robicomp Komputindo Utama adalah perhitungan hasil transaksi penjualan harian yang masih manual sehingga mengakibatkan terjadi kesalahan dalam akumulasi transaksi penjualan akhir, setiap bulan data yang mempunyai kesalahan dalam angka penjualan barang tidak dibawah 5%, pengecekan ketersediaan barang masih bersifat manual, sehingga membutuhkan waktu 30 menit untuk mengetahui ketersediaan barang, bagian pusat susah memantau transaksi penjualan harian pada setiap cabang secara *real time*. Metode penelitian yang digunakan terdiri dari Internship, wawancara, dan studi pustaka, sedangkan analisis dan perancangan dengan menggunakan *System Development Life cycle (SDLC)*. Hasil yang didapatkan dari pembuatan *point of sale* dan *inventory* pada PT. Robicomp Komputindo Utama didapatkan kesimpulan bahwa sistem yang telah dibangun tersebut dapat membantu perusahaan dalam memantau transaksi penjualan secara *real time* dan proses pengecekan persediaan barang yang terhubung dari pusat ke cabang, serta data yang di kelola dan disimpan terjamin keamanannya. (Sartika, Genestonia, Jacky, & Rudy, 2014)

2.4.3 Rancang Bangun Sistem Informasi *Point of Sales* Berbasis Website Pada

Distributor Kain Hoggy Djaya

Hoggy Djaya adalah sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang distribusi tekstil. Sebagai sarana pembukuan, perusahaan Hoggy Djaya menggunakan sistem manual untuk mencatat semua transaksi. Transaksi tersebut dicatat pada sebuah nota atau buku. Permasalahan utama dari perusahaan Hoggy Djaya adalah untuk dihasilkannya sebuah sistem POS yang dapat berfungsi sebagai sebuah bentuk pembukuan secara terkomputerisasi dan solusi terbaik adalah untuk

membangun sebuah aplikasi pembukuan transaksi berbasis website. Solusi tersebut dapat berguna untuk meringankan proses pembukuan pada perusahaan agar dapat terlaksana dengan cepat dan tepat. Rincian permintaan untuk sistem POS perusahaan Hoggy Djaya adalah sebagai berikut:

1. Dapat Melakukan penambahan barang ke transaksi.
2. Dapat melakukan transaksi untuk per-pelanggan
3. Dapat melakukan perekaman pembayaran
4. Dapat melihat beberapa transaksi terakhir dari pelanggan terpilih
5. Dapat melakukan penundaan transaksi.

Dari hasil analisis kebutuhan dan rancangan sistem *Point of Sales* untuk perusahaan Hoggy Djaya, terdapat beberapa kesimpulan yaitu:

1. Sistem *Point of Sales* berbasis *website* sudah berhasil dibuat dan disetujui oleh calon pengguna.
2. Beberapa kebutuhan yang klien inginkan telah dapat direalisasikan.
3. Fitur khusus diluar permintaan klien sudah ditambahkan sebagai fitur pendukung kinerja aplikasi.
4. Aplikasi sudah berhasil memenuhi UAT yang menyatakan bahwa aplikasi siap dirilis.

2.4.4 Kesimpulan Penelitian Terdahulu

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan untuk pembangunan aplikasi ini adalah dengan membuat aplikasi *point of sales* pada perusahaan yang masih berjalan secara manual dapat membantu

perusahaan tersebut melakukan pencatatan penjualan barang, melakukan pengecekan barang dengan sistem, melihat transaksi yang telah terjadi (pencatatan transaksi), serta membuat perusahaan tersebut bekerja lebih efisien dibandingkan saat masih berjalan secara manual. Hal-hal ini adalah faktor-faktor yang membuat perancangan sistem pada Toko Bangunan Budi harus segera dibangun mengingat sudah banyak perusahaan yang sangat terbantu dengan menggunakan sistem pada perusahaan mereka.

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed. It consists of a circular emblem containing a stylized building or tower structure, with the acronym 'UMMN' written in large, bold, blue capital letters below it.