

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

1. Perancangan Sistem Informasi Geografis Untuk Rumah Tidak Layak Sebagai Pendukung Kebijakan. Penelitian yang dilakukan oleh B. Hardiyana dan JC Wibawa yang bertujuan untuk melakukan analisi dan pemetaan rumah tidak layak huni di Desa Rancamanyar. Hal ini dilakukan untuk mendukung dan membantu pemerintah dalam pengambilan keputusan untuk rumah yang tidak layak huni dalam rangka menjalankan program bantuan perumahan pemerintah bagi rumah-rumah yang tidak layak huni.[3]

Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh B. Hardiyana dan JC Wibawa yaitu sama-sama membangun sebuah sistem informasi untuk membantu sebuah perusahaan/instansi yang bertujuan agar

pekerjaan tersebut dapat terlihat lebih mudah dan berharap pekerjaan tersebut menjadi lebih efektif dan efisien.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh B. Hardiyana dan JC Wibawa adalah implementasi pembuatan sistem yang berbeda dan fungsi-fungsi sistem yang berbeda juga.

2. Pengembangan Sistem *Point Of Sale* Berbasis Web Pada Edd's Waffle Untuk Mendukung Penjualan *Restaurant*. Penelitian yang dilakukan oleh Said Atharillah Alifka Alhabsyi, Fajar Pradana, Fitra A.Bachtiar yang bertujuan untuk menyediakan fitur utama seperti menambahkan transaksi, melihat Riwayat pendapatan, hingga mengidentifikasi tren penjualan yang berisikan daftar-daftar produk dan kombinasi produk terlaris.[4]

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Said Atharillah Alifka Alhabsyi, Fajar Pradana, Fitra A.Bachtiar yaitu hasil dari peneliti sama-sama sistem informasi *Point Of Sale* dan untuk mendukung penjualan yang dapat memberikan fitur utama pada WEB.

Perbedaannya penelitian yang dilakukan Said Atharillah Alifka Alhabsyi, Fajar Pradana, Fitra A.Bachtiar pada sistem informasinya membahas mengidentifikasi tren penjualan yang berisikan daftar-daftar produk dan kombinasi produk terlaris, sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan hanya membahas membuat laporan penjualan dan laporan ketersediaan bahan.

3. Rancang Bangun Sistem Informasi POS (*Point Of Sale*) Untuk Kasir Menggunakan Konsep Bahasa Pemrograman Orientasi Objek. Penelitian yang dilakukan oleh Samsir, Muhammad Siddik yang bertujuan untuk mencatat transaksi penjualan dan pengolahan data stok barang serta mempercepat proses pelayanan.[5., p.43-48]

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Samsir, Muhammad Siddik yaitu hasil dari peneliti sama-sama sistem informasi POS dan untuk mencatat transaksi penjualan.

Perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh Samsir, Muhammad Siddik pada sistemnya menggunakan bahasa Pemrograman Orientasi Objek, sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode analisis Deskriptif.

4. Rancang Bangun Aplikasi Point of Sale (POS) Pada Kedai Kopi Ipok Aleuh. Penelitian ini dilakukan oleh Fajar Ansyori yang bertujuan untuk membantu proses penjualan dan pemberian laporan, baik itu laporan barang maupun laporan keuangan. [6]

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Fajar Ansyori yaitu hasil dari peneliti sama-sama sistem informasi POS dan terdapat sistem penjualan dan laporan penjualan pada sistem yang dirancang.

Perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh Fajar Ansyori adalah tidak terdapatnya laporan stok bahan baku pada sistem yang dirancang oleh Fajar Ansyori, sementara pada sistem yang dirancang oleh penulis terdapat sistem laporan stok bahan baku.

## 2.2 Konsep Dasar Sistem

Konsep dasar sistem terdapat dua pendekatan yaitu prosedur yang ditekankan dan komponen yang ditekankan.

### 2.2.1 Pengertian Sistem

Suatu sistem dapat dilihat dari kumpulan komponen secara fisik yang saling berinteraksi, saling berhubungan, dan tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya untuk mencapai suatu tujuan, contoh sistem komputer terdiri dari komponen *hardware* dan software. Jika suatu sistem dilihat dari komponen konseptual, yaitu kumpulan prosedur-prosedur yang saling berinteraksi, saling ketergantungan, dan tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya untuk mencapai tujuan, contoh sistem akuntansi yang memiliki prosedur atau langkah kerja prosedur pencatatan bukti transaksi ke buku penerimaan kas, buku pengeluaran kas, buku pembelian, buku penjualan, buku piutang, buku utang, buku jurnal sampai tercipta siklus akuntansi yang tertib dan terinformasikan laporan keuangan.

Dua pendekatan ini menunjukkan bahwa setiap sistem terdiri dari struktur sistem dan proses sistem. Struktur sistem adalah komponen-komponen yang membentuk sistem tersebut, sedangkan proses sistem adalah yang menjelaskan tata kerja setiap komponen tersebut untuk mencapai tujuan.

*Menurut Sutanto dalam Djahir dan Pratita [7] mengemukakan bahwa "sistem adalah kumpulan/grup dari sub sistem/bagian/komponen apa pun,*

*baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu”.*

### **2.2.2 Prinsip Sistem**

Dalam area sistem informasi, terminologi sistem digunakan untuk menjelaskan sekumpulan komponen-komponen yang berkaitan satu sama lain yang bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan umum, yaitu dalam menerima masukan-masukan dan menghasilkan keluaran-keluaran dalam suatu proses transformasi yang terorganisir. Sistem yang demikian sering disebut sebagai suatu sistem yang dinamis. Pada prinsipnya, sistem terdiri atas komponen-komponen atau fungsi utama sebagai berikut :

1. Masukan (*Input*), mencakup elemen-elemen yang bertugas dalam pemasukan (*entry*) ke dalam sistem untuk diproses lebih lanjut. Misalnya, bahan mentah, energi, data, dan upaya-upaya orang yang dibutuhkan untuk diproses lebih lanjut.
2. Pemrosesan/Transformasi (*Processing*), melibatkan proses transformasi yang mengonversi atau mengubah masukan menjadi keluaran di dalam sistem. Misalnya, proses pengolahan bahan baku dalam suatu industri manufaktur, proses pernafasan manusia, perhitungan-perhitungan data, dan lain-lain.
3. Keluaran (*Output*), mencakup elemen-elemen hasil transformasi melalui berbagai proses pengolahan yang ada dalam sistem sebagaimana yang dikehendaki. Misalnya, berbagai jenis produk

susu olahan, pelayanan-pelayanan, hasil perhitungan tertentu, dan lain-lain.

Dalam konsep sistem, terdapat dua komponen tambahan yang sering tercakup dalam pembahasan sistem secara keseluruhan. Kedua komponen dimaksud adalah umpan-balik (*feedback*) dan kendali sistem (*control*). Sistem dengan kedua komponen tersebut sering disebut sebagai sistem *cybernetic* (*cybernetic*), yaitu suatu sistem yang melakukan *monitoring* sendiri dan pengaturan sendiri. [8]

### 2.2.3 Klasifikasi Sistem

Menurut Tata Sutabri [9], sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada di dalam sistem tersebut. Oleh karena itu, sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang di antaranya :

1. Sistem abstrak dan sistem fisik

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologis, yaitu sistem yang berupa pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan, sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer, sistem produksi, sistem penjualan, sistem administrasi personalia dan lain sebagainya.

2. Sistem alamiah dan sistem buatan manusia

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam; tidak dibuat oleh manusia, misalnya sistem perputaran bumi, terjadinya siang malam, pergantian musim. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin yang disebut *human machine* sistem. Sistem informasi berbasis komputer merupakan contoh *human machine* sistem karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

3. Sistem determinasi dan sistem *probabilistic*

Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut sistem *deterministic*. Sistem komputer adalah contoh dari sistem yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program komputer yang dijalankan, sedangkan sistem yang bersifat *probabilistic* adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur *probabilistic*.

4. Sistem terbuka dan sistem tertutup

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa campur tangan pihak luar. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan oleh lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk sub sistem lainnya.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa suatu sistem dapat dirumuskan sebagai setiap kumpulan komponen atau sub sistem yang dirancang untuk mencapai tujuan.

#### **2.2.4 Analisis Sistem**

Menurut Satzinger, J.W., Jackson, R.B., dan Burd, S.D [10, p.4] Analisis sistem adalah proses pemahaman dan penentuan secara rinci apa yang seharusnya dicapai oleh sistem informasi.

Menurut Jimmy L. Goal [11, p.73] Analisis sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis sistem adalah suatu proses sistem yang secara umum digunakan sebagai landasan konseptual yang mempunyai tujuan untuk memperbaiki berbagai fungsi di dalam suatu sistem tertentu.

### **2.3 Pengertian Informasi**

Menurut Gordon B. Davis [12] informasi adalah sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang berguna bagi penerimanya dan nyata. Menurut Barry E. Cushing [13] informasi merupakan sesuatu yang menunjukkan hasil

pengolahan data yang diorganisasi dan berguna kepada orang yang menerimanya. Menurut Stephen A. Moscovice informasi sebagai kenyataan atau bentuk-bentuk yang berguna yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan bisnis. Dapat ditarik kesimpulan informasi yaitu hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan.

Dengan kata lain sumber informasi adalah data. Data menggambarkan suatu kejadian yang sedang terjadi, di mana data tersebut akan diolah dan diterapkan dalam sistem menjadi *input* yang berguna dalam suatu sistem. Secara rinci definisi data adalah sebagai berikut:

1. Data adalah penggambaran dari sesuatu dan kejadian yang kita hadapi.
2. Data bisnis (*business data*) adalah penggambaran dari suatu organisasi tentang sesuatu (*resources*) dan kejadian (*transaction*) yang terjadi.
3. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu.
4. Data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.
5. Sesuatu yang nyata atau setengah nyata yang dapat mengurangi derajat ketidakpastian tentang suatu keadaan atau kejadian.

### **2.2.5 Kualitas Informasi**

Informasi ibarat darah yang mengalir dalam tubuh suatu organisasi sehingga begitu penting posisinya, sebab dapat digunakan dalam proses pengambilan keputusan dan berhubungan erat dengan nilai keputusan itu sendiri. Fungsi utama dari informasi adalah menambah pengetahuan atau mengurangi ketidakpastian pemakai informasi. Oleh karenanya kualitas informasi menjadi sangat penting. Kualitas informasi akan sangat tergantung kepada 3 hal seperti yang dikemukakan oleh Jogiyanto, yaitu sebagai berikut :

1. Informasi harus akurat

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Mengapa informasi itu harus akurat? Sebab dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat mengubah dan merusak informasi tersebut.

2. Informasi harus tepat pada waktunya

Informasi yang dikirim atau diterima tidak boleh terlambat diterima si penerima, sebab informasi yang usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Apalagi jika informasi tersebut merupakan dasar untuk dijadikan dalam pengambilan keputusan. Jika pengambilan keputusan terlambat maka berakibat fatal bagi suatu organisasi. Perlu dipahami, mahalnya informasi dikarenakan harus

cepatnya didapat sehingga diperlukan teknologi informasi untuk mengolah dan mengirimkannya.

### 3. Informasi harus relevan

Informasi harus memiliki manfaat bagi pemakainya dan relevansi informasi bagi setiap orang akan berbeda.

## 2.2.6 Pengertian Sistem Informasi

Sejak permulaan peradaban, manusia sudah bergantung pada sistem informasi untuk berkomunikasi antara satu dengan yang lain dengan menggunakan berbagai jenis instrumen/alat fisik (*hardware*), perintah dan prosedur pemrosesan informasi (*software*), saluran komunikasi (jaringan), dan data yang disimpan (sumber daya data). Perkembangan Sistem Informasi melalui alat pengolah data sejak jaman purba hingga saat ini dapat digolongkan ke dalam 4 (empat) golongan besar, yakni:

1. Peralatan Manual, yaitu peralatan pengolahan data yang sangat sederhana, di mana faktor terpenting dalam pemakaian alat adalah menggunakan tenaga tangan manusia.
2. Peralatan Mekanik, yaitu peralatan yang sudah berbentuk mekanik yang digerakkan dengan tangan secara manual.
3. Peralatan Mekanik Elektronik, yaitu peralatan mekanik yang digerakkan secara otomatis oleh motor elektronik.
4. Peralatan Elektronik, yaitu peralatan yang bekerjanya secara elektronik.

Marimin et al. [14] menyederhanakan pemahaman terhadap sistem informasi sebagai komponen-komponen dalam organisasi atau perusahaan yang berhubungan dengan proses penciptaan dan pengaliran informasi yang akan digunakan oleh satu atau lebih pemakai (*users*). Para pemakai biasanya tergabung dalam suatu entitas organisasi formal, seperti departemen atau lembaga suatu instansi pemerintahan yang dapat dijabarkan menjadi direktorat, bidang, bagian sampai pada unit terkecil di bawahnya.

#### **2.4 Pengertian *Coffeeshop***

Dalam persaingan di bidang kuliner, kedai kopi atau coffe shop ini patut diperhitungkan dalam perkembangan yang cukup pesat. Apalagi untuk memenuhi masyarakat yang lebih selektif perlu adanya sesuatu yang baru mengenai konsep ataupun inovasi produk yang disajikan di kedai kopi. Kedai kopi yang termasuk dalam restoran informal ini pada umumnya lebih terfokus pada penjualan minuman dibandingkan makanan.

Definisi kedai kopi atau *coffee shop* menurut Wiktionary [15, p. 22] bisa diartikan “sebuah kafe kecil atau restoran kecil yang biasanya menjual kopi yang terkadang minuman non-alkohol, makanan sederhana atau snack, dengan fasilitas yang menunjang di tempat tersebut”. Para penikmat para penikmat kopi yang datang di kedai kopi dengan mudah dan menikmati secangkir kopi yang berkualitas. Tentunya hal ini perlu diperhatikan oleh perusahaan dalam menciptakan produk minuman kopi yang mempunyai kualitas baik sehingga akan berdampak pada kepuasan konsumen.

Pengertian kedai kopi atau *coffee shop* sendiri dalam kamus besar bahasa Indonesia karya Poerwadarwita dikutip oleh Anik [14] adalah “Sebuah tempat yang menjual kopi dan jenis minuman lain, serta makanan-makanan kecil dengan harga yang murah”.

## **2.5 Pengertian Website**

Menurut Subhan [16, p.17] dalam bukunya yang berjudul Analisa Perancangan Sistem mengungkapkan: “Sistem informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati. Dengan kata lain sumber dari informasi adalah data. Data menggambarkan suatu kejadian yang sering terjadi, di mana data tersebut akan diolah dan akan diterapkan dalam sistem menjadi *input* yang berguna dalam suatu sistem. Data merupakan bentuk yang belum dapat memberikan manfaat yang besar bagi penerimanya, sehingga perlu suatu model yang nantinya akan dikelompokkan dan diproses untuk menghasilkan informasi”.

Menurut Sadeli [17, p. 59] “Perdagangan elektronik yang di sebut juga e-commerce adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis”. Pandangan populer dari e-commerce adalah penggunaan internet dan komputer dengan web browser untuk membeli dan menjual produk. Meskipun pandangan ini tidak salah, ini hanyalah bagian kecil dari e-commerce. Model perkembangan e-commerce yang paling populer adalah e-commerce bisnis ke konsumen (*business to consumer*), merupakan

sistem komunikasi bisnis antar pelaku bisnis dengan konsumen untuk memenuhi kebutuhan tertentu pada saat tertentu. *e-commerce* bisnis ke konsumen bersifat umum sehingga banyak digunakan oleh banyak orang.

## **2.6 Pengertian Internet**

Internet adalah suatu jaringan komputer yang satu dengan yang lain saling terhubung untuk keperluan komunikasi dan informasi. Sebuah komputer dalam satu jaringan internet dapat berada di mana saja atau bahkan di seluruh Indonesia. Sering juga internet diartikan sebagai jaringan komputer di seluruh dunia yang berisikan informasi dan sebagai sarana komunikasi data yang berupa suara, gambar, video dan juga teks. Informasi ini dibuat oleh penyelenggara atau pemilik jaringan komputer atau dibuat pemilik informasi yang menitipkan informasinya kepada penyedia layanan internet.

Sedangkan pengertian internet menurut segi ilmu pengetahuan, internet adalah sebuah perpustakaan besar yang di dalamnya terdapat jutaan (bahkan milyaran) informasi atau data yang dapat berupa teks, grafik, audio maupun animasi dan lain-lain dalam bentuk media elektronik. Semua orang bisa berkunjung ke perpustakaan tersebut kapan saja serta dari mana saja, jika dilihat dari segi komunikasi, internet adalah sarana yang sangat efektif dan efisien untuk melakukan pertukaran informasi jarak jauh maupun jarak dekat, seperti di dalam lingkungan perkantoran, tempat pendidikan, ataupun instansi terkait.

Beberapa karakteristik tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai media in-terpersonal dan juga sebagai media masa yang memungkinkan terjadinya komunikasi antar individu maupun antar kelompok.
- b. Memiliki sifat interaktif.
- c. Memungkinkan terjadinya informasi secara sinkron (*synchronous*) maupun tertunda (*asynchronous*).

Beberapa pengertian internet menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

1. Menurut Lani Sidharta internet adalah salah satu interkoneksi sebuah jaringan komputer yang dapat memberikan layanan informasi secara lengkap. Dan, terbukti bahwa internet dilihat sebagai media maya yang dapat menjadi rekan bisnis, politik, sampai hiburan. Semuanya tersaji lengkap di dalam media ini.
2. Menurut Khoe Yao Tung, internet adalah jaringan yang satelit komunikasi yang fungsinya sangat beragam dan tentu merupakan pendukung internet di seluruh dunia.
3. Internet menurut Wikipedia, merupakan bentuk rangkaian komputer yang saling berhubungan ke beberapa rangkaian yang menggunakan TCP dan rangkaian tersebut merupakan packet switching communication protocol.

## **2.7 Pengertian Basis Data (*Database*)**

*Database* atau basis data di dalam buku Simarmata & Paryudi [18, p. 1], sebagai berikut:

- a. Menurut Stephens dan Plew [19], adalah mekanisme yang digunakan untuk menyimpan informasi atau data.
- b. Menurut Silber Schatz, dkk. [20] mendefinisikan basis data sebagai kumpulan data berisi informasi yang sesuai untuk sebuah perusahaan.
- c. Menurut Rama krishnan dan Gehrke [21] menyatakan basis data sebagai kumpulan data, umumnya mendeskripsikan aktivitas satu organisasi atau lebih yang berhubungan.
- d. Menurut McLeod, dkk. [22], adalah kumpulan seluruh sumber daya berbasis komputer milik organisasi.

## 2.8 Pengertian PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut Anhar, dalam bukunya yang berjudul “Panduan Menguasai PHP dan MySQL Secara Otodidak”, PHP singkatan dari PHP: *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman web server-side yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (*server side HTML embedded scripting*). PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu yang terbaru atau *up to date*. Semua *script* PHP dieksekusi pada server di mana *script* tersebut dijalankan.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa PHP atau *PHP: Hypertext Preprocessor* yaitu Bahasa pemrograman yang bersifat *open source*. Digunakan untuk membuat *website* yang dinamis.

## 2.9 Pengertian MySQL (My Structured Query Language)

Menurut Anhar, dalam bukunya yang berjudul “Panduan Menguasai PHP dan MySQL Secara Otodidak”, MySQL adalah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*database management system*) atau DBMS dari sekian banyak DBMS, seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL, dll.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa MySQL atau *My Structured Query Language* yaitu perangkat lunak sistem untuk mengelola basis data atau *database*.

## 2.10 Pengertian XAMPP

Menurut Wahana [23, p.30] “XAMPP adalah salah satu paket instalasi Apache, PHP, dan MySQL secara instan yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut”. Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa XAMPP, *Apache*, *MySQL*, *PHP* untuk membantu ketiga produk tersebut.

## 2.11 Pengertian Point of Sale

Berikut ini adalah pengertian serta fungsi dari *Point of Sale* (POS) :

1. Menurut Syarifudin dan Kosasi [24, p.409-414], *Point of Sale* (POS) adalah sebuah *software* yang dirancang untuk membantu dalam pembuatan laporan penjualan.
2. Menurut Permana dan Faisal [25, p.20-28], penggunaan aplikasi *Point of Sale* mampu mengatasi permasalahan dan menyajikan informasi yang lebih baik dan terkomputerisasi. Dengan penerapan aplikasi POS

ini dapat membantu pihak-pihak yang terkait, *stakeholder*, serta berbagai pihak yang berkaitan dengan proses tersebut.

3. Menurut Sugihartono, Satoto dan Widiyanto [26, p.445], *Point of Sale* (POS) adalah aplikasi yang digunakan dalam membantu pengolahan data-data seperti data pembelian, penjualan enceran, transaksi hutang, transaksi retur pembelian dan pelaporan transaksi yang dibutuhkan dalam pengambilan keputusan oleh para pebisnis.