BAB III

LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dipaparkan teori – teori yang melandasi di dalam pembangunan aplikasi yang akan dibuat.

3.1. Sistem

Sistem merupaka suatu interaksi elemen – elemen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai sebuah tujuan. Elemen tersebut terdiri dari 2 jenis yaitu sistem konvesional dan sistem modern. Sistem konvensional memiliki elemen manusia, data, dan prosedur, Sedangkan sistem modern yang melibatkan manusia, prosedur, data, *software* dan *hardware* (Yulianto, et al., 2009). Sistem mempunyai karakteristik atau sifat – sifat tertentu yaitu seperti:

1. Memiliki komponen

   Komponen merupakan segala sesuatu yang menjadi sebagai bagian penyusun sistem.

2. Memiliki batas

   Batas berfungsi untuk membedakan satu sistem dengan sistem lainnya.

3. Memiliki lingkungan

   Lingkungan merupakan segala sesuatu yang ada di luar sistem. Jika lingkungan dapat membuat sistem menjadi baik maka lingkungan tersebut dapat ditingkatkan atau dipertahankan, dan begitu juga sebaliknya jika lingkungan berpengaruh buruk maka lingkungan itu harus diminimalisasikan atau diredam.

4. Memiliki penghubung antar muka

   Semua bagian yang menghubungkan antara komputer dan sistem.

5. Memiliki masukan (*input*)

   Segala sesuatu yang perlu dimasukkan ke dalam sistem.

6. Memiliki Keluaran (*output*)

   Komponen yang berupa berbagai keluaran dengan bentuk apapun sebagai hasil dari pengolahan.

7. Memiliki pengolahan atau proses

   Komponen yang mempunyai peran mengolah agar masukkan (*input*) menjadi keluaran (*output*) yang berguna.

8. Memiliki sasaran dan tujuan

   Suatu sistem harus memiliki sasaran dan tujuan agar komponen –komponennya dapat bekerja sama.

9. Memiliki kendali (*control*)

   Berguna untuk membuat komponen – komponen lain pada sistem dapat bekerja pada peran dan fungsinya masing – masing.

10. Memiliki umpan balik (*feed back*)

    Berguna untuk mengevaluasi kerja dari sistem dan mengecek jika ada terjadi penyimpangan pada sistem. Jika terjadi penyimpangan proses dalam sistem maka dapat dikembalikan ke dalam jalur proses yang sudah ditetapkan. (Widiatmoko, 2007).

3.2. Informasi

Informasi merupakan data yang diolah kedalam bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi yang menerima. Informasi adalah hasil pengolahan dari suatu model, informasi, organisasi, atau suatu perubahan bentuk dari data yang mempunyai nilai tertentu dan dapat dipakai

untuk menambah pengetahuan bagi penerimanya. Informasi merupakan data yang sudah diolah dari bentuk yang tidak berguna menjadi keterangan yang penting bagi penerimanya (Fathansyah, 1999). Informasi adalah hasil pengolahan data sehingga menjadi suatu bentuk yang penting bagi penerima dan memiliki kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang hasilnya bisa dirasakan langsung pada saat itu juga atau juga secara tidak langsung manfaatnya dirasakan pada masa mendatang (Sutanta, 2003).

3.3. Sistem Informasi Manajemen

Suatu sistem yang berbasis komputer yang menyediakan informasi untuk berbagai pemakai yang memiliki kebutuhan serupa untuk memecakahkan suatu masalah dan untuk membuat keputusan yang berguna (McLeod, 1995). Sistem yang dirancang untuk menyediakan informasi yang berguna untuk mendukung pengambilan keputusan pada suatu kegiatan manajemen pada organisasi (Sutedjo, 2002).

3.4. Pengertian Kedai

Kedai merupakan bangunan atau tempat berjualan makanan atau sebagainya (Setiawan, 2012-2016). Kedai dan Warung mempunyai arti yang sama, yaitu bangunan yang dipakai sebagai tempat berjualan makanan dan minuman. Perbedaan antara kedai atau warung satu dengan yang lain dilakukan dengan menyebutkan jenis barang yang dijual pada tempat itu (Kebudayaan, n.d.).

3.5. Point of Sale

Point of Sales atau POS dapat diartikan sebagai sebuah sistem yang memungkinkan terjadinya proses transaksi. POS bisa digunakan di berbagai bentuk transaksi penjualan seperti *supermarket*, restoran, toko retail maupun hotel. Oleh karena itu, POS juga bisa diartikan sebagai sebuah proses pelayanan transaksi dalam sebuah toko termasuk juga penggunaan mesin kasir (Saputra, 2013). Perangkat lunak POS merupakan perankat lunak yang digunakan pada banyak usaha *retail, café, minimarket,* apotek dan lainnya. Proses – proses yang terkadang digunakan di setiap sistem POS yaitu, transaksi penjualan, pengedalian persediaan barang, pembacaan barcode, manajemen toko, retur penjualan, dan pelaporan (Rokhman, 2012).

3.6. *Point of Sale* Pada Industri Restoran

Sistem *Point of Sale* telah merevolusi industri restoran. Hal ini paling terlihat contohnya pada bisnis makanan cepat saji. POS pada umumnya menggunakan sistem yang memakai *TCP/IP* untuk menghubungkan setiap stasiun POS ke server terpusat. Sebagian besar sistem POS yang digunakan saat ini menggunakan layar *touchscreen*, yang membantu mempercepat keseluruhan proses pengambilan pemesanan. Keakuratan sistem ini telah membantu mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk melayani dan meningkatkan efisiensi dari proses pemesanan. Sistem POS juga mengurangi total biaya operasi dan kesalahan yang dikarenakan *human error*. (POSmatic, n.d.). Proses yang dilakukan pada sistem POS yaitu dimulai dari pemesanan oleh pelanggan yang dimasukkan kedalam sistem POS, lalu

sistem akan mengirimkan pesanan tersebut ke bagian dapur agar pesanan disiapkan selagi pelanggan melakukan transaksi pembayaran.

3.7. Jadwal Penelitian

Berikut adalah tabel jadwal penelitian terhadap sistem infromasi *Point of Sales* yang akan dibangun:

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

Aktivitas	Ferbuari 2017				Maret 2017				April 2017				Mei 2017				Juni 2017				Juli 2017		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
Studi Literatur																							
Observasi																							
Pembangunan Aplikasi																							
1. Analisis																							
2. Desain / Perancangan																							
3. Pengkodean																							
4. Pengujian																							