

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. *Point Of Sale*

POS merupakan kegiatan yang berorientasi pada penjualan serta membantu proses transaksi. *Point Of Sale* terdiri dari *hardware* berupa (Terminal pembayaran, *Cash Drawer*, Terminal/PC, *Barcode Scanner*, *Receipt Printer*) dan *software* berupa (Standar Keamanan Transaksi, Pelaporan, *Purchasing*, *Customer Management*, *Return Processing*, *Inventory Management*) yang digunakan untuk proses transaksi (Permana & Faisal, 2015).

2.1.2. *Website*

Website merupakan sebuah layanan yang menampilkan halaman berisi informasi dalam bentuk digital. *Website* menggunakan bahasa HTML (*Hypertext Markup Language*) dan berjalan pada protokol *Hypertext Transfer Protocol* atau HTTP. Setiap halaman *web* memiliki sebuah *Uniform Resource Locator* (URL) yang berfungsi sebagai alamat *website* tersebut (Maskur & Andriansyah, 2015).

Website merupakan media informasi yang dapat di akses oleh siapapun dalam suatu jaringan baik terhubung ke *internet* maupun tidak terhubung ke internet. Pada dasarnya *website* merupakan suatu kumpulan *hyperlink* yang menuju dari alamat satu ke alamat lain dengan bahasa HTML dan merupakan layanan yang banyak dimanfaatkan di *internet* (Nugraha & Syarif, 2018).

Menurut Agus Hariyanto (Destiningrum & Adrian, 2017) *Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data gambar, data teks, data animasi, video, suara dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat dinamis maupun statis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

2.1.3. *CodeIgniter*

CodeIgniter adalah aplikasi *open source* yang berupa *framework* dengan menggunakan metode MVC (*Model, View, Controller*) untuk membangun *website* dinamis menggunakan PHP. *CodeIgniter* memudahkan *developer* untuk membuat

aplikasi *web* dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuatnya dari awal (Suhartono, 2015).

Menurut Betha Sidik (Destiningrum & Adrian, 2017) *CodeIgniter* adalah “Sebuah *framework* bersifat *open source* dan menggunakan model MVC (*Model, View, Controller*) berfungsi untuk memudahkan *programmer* atau *developer* dalam membangun sebuah aplikasi berbasis *website* tanpa harus membuatnya dari awal”.

2.1.4. HTML

“*HTML* singkatan dari *HyperText Markup Language* merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web. dikenal sebagai *web page*. Dokumen *HTML* merupakan dokumen yang tersaji pada *web browser*” (Rudyanto Arief & Suhartanto, 2012).

Menurut Winarno dan Utomo (Sun et al., 2013) “*HTML* atau *Hypertext Markup Language* berguna untuk menampilkan halaman *web*”.

2.1.5. PHP

“*PHP Hypertext Processor* atau *PHP* digunakan sebagai bahasa script server-side dalam pengembangan *Website* yang disisipkan pada dokumen *HyperText Markup Language (HTML)*” (Rudyanto Arief & Suhartanto, 2012).

Menurut Anhar (Sun et al., 2013) “*PHP* adalah (*PHP Hypertext Preprocessor*) bahasa pemrograman *website* berupa *script* yang dapat diintegrasikan dengan *HyperText Markup Language (HTML)*”.

2.1.6. CSS

“*CSS* merupakan bahasa pemrograman *web* yang digunakan untuk mengatur *style-style* yang ada di *tagtag HTML*” (Sun et al., 2013).

2.1.7. XAMPP

“XAMPP adalah salah satu paket instalasi apache, PHP, dan MySQL secara instant yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut” (Sun et al., 2013).

2.1.8. Javascript

“JavaScript adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat program yang digunakan agar dokumen HTML yang ditampilkan dalam *browser* menjadi lebih interaktif, tidak sekedar indah saja” (Sun et al., 2013).

2.1.9. MySQL

“MySQL (*My Structure Query Language*) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL *Database Management System* atau DBMS dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL dan lain-lain” (Sun et al., 2013).

2.1.10. Basis Data

“Basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan. Data tersebut biasanya terdapat dalam tabel-tabel yang saling berhubungan satu sama lain, dengan menggunakan *field* pada tiap tabel yang ada” (Sun et al., 2013).

2.1.11. Internet

“*Internet* adalah jaringan komputer”. Ibarat jalan raya, *internet* dapat dilalui berbagai sarana transportasi, seperti mobil, motor dan bus yang memiliki kegunaan masing-masing (Sun et al., 2013).

2.1.12. Web Browser

“*Web browser* adalah alat yang digunakan untuk melihat halaman *web*” (Sun et al., 2013).

2.1.13. Web Server

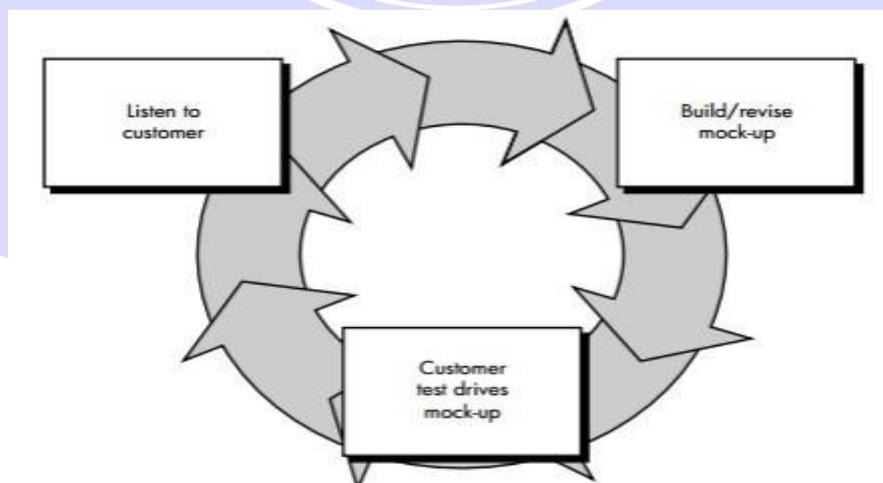
“Web Server (*Server Web*) merujuk pada *hardware (server)* dan *software* yang menyediakan layanan akses kepada pengguna melalui protokol komunikasi HTTP ataupun variannya (seperti HTTPS dan FTP) atas berkas-berkas yang terdapat pada suatu URL ke pengguna” (Sun et al., 2013).

2.1.14. Framework

Menurut Betha Sidik (Destiningrum & Adrian, 2017) *Framework* adalah kumpulan intruksi-intruksi yang dikumpulkan dalam *class dan function-function* dengan fungsi masing-masing untuk memudahkan *developer* dalam memanggilnya tanpa harus menuliskan *syntax* program yang sama berulang-ulang serta dapat menghemat waktu.

2.1.15. Prototyping Model

Prototype merupakan versi awal dari sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep-konsep, percobaan rancangan, menemukan masalah dan solusi yang memungkinkan (Sommerville, 2011). Sistem *prototype* memperbolehkan user mengetahui bagaimana sistem berjalan dengan baik. Penggunaan metode *prototyping* di dalam penelitian ini bertujuan agar peneliti mendapatkan gambaran aplikasi yang akan dibangun melalui tahap pembangunan aplikasi *prototype* terlebih dahulu yang akan dievaluasi oleh pengguna. Aplikasi *prototype* yang telah dievaluasi oleh pengguna selanjutnya akan dijadikan acuan untuk membuat aplikasi yang dijadikan produk akhir sebagai *output* dari penelitian ini (Pradipta et al., 2015).



Sumber : (Pradipta et al., 2015)

Gambar II.1 Prototyping Model

Gambar II.1 menjelaskan bahwa metode *prototyping* dimulai dengan mendengarkan kebutuhan dan masukan dari pengguna. Pengembang dan pengguna bertemu dan bersama-sama menentukan tujuan keseluruhan untuk perangkat lunak dan mengidentifikasi apapun persyaratan yang diperlukan. Lalu pengembang membuat sebuah gambaran tentang aplikasi yang selanjutnya dapat dipresentasikan kepada pelanggan.

2.2. Penelitian Terkait

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mereferensi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan latar belakang masalah pada skripsi ini. Berikut ini penelitian terdahulu yang berhubungan dengan skripsi ini antara lain:

Penelitian dari Gintoro (2010), tentang Perancangan Aplikasi *Point Of Sales* Berbasis *Customer Relationship Management* Pada Toko Buku Notre-Dame, dalam sebuah penelitiannya yang bertujuan untuk memberikan beberapa solusi bagi masalah yang dihadapi Toko Buku Notre-Dame, seperti pencatatan transaksi yang lebih mudah, pengelolaan data pelanggan yang lebih rapi dan tidak mungkin hilang, serta pelaporan yang lebih praktis dan terperinci.

Penelitian dari Imanuel Abdi Ridarta Ginting (2011), tentang Rancangan & Implementasi *Point Of Sales* (POS) Berbasis *Web* Pada Distro *Previous*, dengan tujuan untuk memudahkan dalam pencatatan transaksi penjualan.

Penelitian dari Hermawan, A (2014), penelitian yang dilakukan adalah membangun sebuah *e-commerce* penjualan rangka atap baja ringan berbasis *web* menggunakan *framework Codeigniter*. Dalam penelitiannya menjadikan *web* tersebut menjadi solusi sebagai sarana dan wadah untuk memudahkan *customer* dalam

mendapatkan informasi menangani penjualan barang-barang di CV. Link Property hanya dengan mengakses internet.

Wijaya, Bagus (2016), melakukan penelitian membangun sebuah aplikasi peminjaman dan pengembalian koleksi berbasis *framework codeigniter* di perpustakaan jurusan teknik sipil dan lingkungan fakultas teknik UGM. Dalam penelitiannya menjadikan aplikasi tersebut untuk mudah, akurat dan tepat didalam mengolah data.



UNIVERSITAS