

BAB 2

LANDASAN TEORI

A. Kafe

Kafe berasal dari bahasa Perancis yaitu *Café*, yang mempunyai arti sebetulnya kopi (minuman). Kafe ialah salah satu tipe restoran yang memiliki tempat duduk di dalam dan di luar ruangan dan biasa dimanfaatkan sekumpulan orang untuk bersantai, berbincang, dan melepas kepenatan. Istilah kafe (*Café*) pertama kali muncul di Perancis dan pada akhir abad-19 beberapa kota di Inggris juga mengadopsi istilah tersebut.

Menurut Arief (2005:35) *Café* yaitu sama dengan restoran yang fungsinya sebagai tempat makan atau minum untuk umum (*Public dining Place*). Menurut Sugiarto (1996) *Cafe* adalah suatu usaha di bidang makanan yang dikelola secara komersial yang menawarkan pada para tamu makanan atau makanan kecil dengan pelayanan dalam suasana tidak *formal* tanpa diikuti suatu aturan atau pelayanan yang baku (sebagaimana sebuah *exclusive dining room*), jenis-jenis makanan atau harganya lebih murah karena biasanya beroperasi selama 24 jam, dengan demikian dapat dipastikan sebuah kafe akan tetap buka ketika restoran-restoran lainnya sudah tutup.

Di Indonesia, kafe (*Cafe* : penulisan dalam bahasa Inggris) berarti semacam tempat sederhana yang nyaman dan menarik untuk seseorang dapat menikmati makanan dan minuman sambil bersantai dan berbincang dengan kerabatnya. Biasanya kafe menyediakan menu yang lebih sedikit dibanding

restoran pada umumnya. Tetapi kafe menawarkan tempat yang bersuasana relaksasi bagi para konsumen yang merasa penat dan lelah.

Akar *Cafe* merupakan kafe yang menawarkan suasana menarik dan menenangkan dengan arsitektur yang didominasi konsep akar dari kayu dan beberapa lukisan abstrak yang artistik memenuhi dinding kafe, membuat kesenangan dan kenyamanan tersendiri bagi konsumen yang datang. Menu makanan dan minumannya pun memiliki rasa nikmat yang khas menjadikan Akar *Cafe* ramai dikunjungi konsumen.

B. *Point of Sales (POS)*

Menurut Rokhman (2012) perangkat lunak *Point of Sales* adalah perangkat lunak yang banyak digunakan pada usaha *retail* seperti swalayan, *mini market*, apotek, *cafe*, dan lain-lain.

Menurut Hendry (2010, p.1) dalam jurnalnya yang berjudul “Membangun Aplikasi *Point of Sales* dengan VB 6.0, *MySQL*, dan PHP”, mengatakan bahwa *Point of Sales (POS)* adalah sebuah sistem yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang didesain sesuai dengan keperluan dan dapat diintegrasikan dengan beberapa alat pendukung agar dapat membantu mempercepat proses transaksi.

Berdasarkan pemaparan di atas *Point of Sales* yang disingkat POS merupakan sebuah sistem yang mengatur jalannya proses transaksi, atau dapat juga dikatakan sebagai sistem pelayanan proses *retail*. POS umumnya digunakan di semua transaksi penjualan, seperti restoran, supermarket, hotel,

dan lain-lain. Dalam lingkup yang luas, POS juga berarti proses pelayanan transaksi dalam sebuah toko ritel. POS terdiri atas *software* dan *hardware* yang didesain sesuai dengan keperluan, dapat menyimpan transaksi secara langsung sehingga mempercepat proses transaksi dalam melakukan *entry*, *update*, *delete*, maupun perubahan data.

Secara umum proses-proses yang biasanya digunakan di setiap sistem *point of sales* yang terdapat di perusahaan-perusahaan adalah sebagai berikut:

1. *Point of sales* (transaksi penjualan)
2. *Inventory control* (pengendalian persediaan barang)
3. Pembacaan *barcode*
4. Manajemen toko
5. Retur penjualan
6. Pelaporan

Dalam hal ini Akar *Cafe* membutuhkan *Point of Sales* sebagai transaksi, manajemen, dan pelaporan baik dalam hal penjualan maupun keuangan.

Menurut Rahman (2013), dengan menggunakan aplikasi *point of sales* kita bisa memperoleh beberapa keuntungan dengan adanya nilai tambah (*added value*) yang bisa diberikan, antara lain:

1. Peningkatan Kualitas Layanan

Dengan menggunakan aplikasi *point of sales* ini, Anda dapat dengan mudah menjalankan proses transaksi dengan cepat dan sistematis

tentu sangat mendukung orientasi pelayanan usaha anda terhadap konsumen serta meningkatkan *market interest*.

2. Peningkatan Citra Usaha

Setiap konsumen dan *stakeholder* yang terlibat akan memandang usaha anda sebagai sebuah *computerized enterprise* yang dikelola dengan baik dan profesional.

3. *Competitive Advantage*

Penerapan teknologi informasi (TI) dapat meningkatkan daya saing Akar *Cafe* dalam kancah bisnis yang memang sangat ketat dan mengutamakan efisiensi waktu, terutama menghadapi era *global market*.

4. Kemudahan Proses *Controlling* dan Pengambilan Keputusan

Proses controlling mudah dilakukan karena semua laporan dapat disediakan dengan cepat, sehingga mempermudah proses pengambilan keputusan baik secara kolektif maupun personal.

C. Komputerisasi

Komputer adalah suatu alat yang bekerja secara elektronik dengan kecepatan tinggi dan mempunyai memori tinggi untuk mengolah data yang dapat menghasilkan informasi yang akurat dan dapat dipercaya. Sedangkan arti komputerisasi adalah pemanfaatan komputer secara benar dan semaksimal mungkin dan bukan sekedar pengganti mesin ketik saja (Madcoms, 2011). Dalam artian data-data diolah menggunakan komputer yang sudah diprogram

sebelumnya, pengolahan data ini dimulai dengan merekam data sampai pada proses percetakan laporan.

Bidang-bidang komputerisasi atau aplikasi yang telah diterapkan antara lain:

1. Bidang Perhotelan.
2. Bidang Pemerintahan.
3. Bidang Penggajian.
4. Pemasaran.
5. Bidang Perbankan.
6. Bidang Telekomunikasi.
7. Inventaris, dan
8. Bidang lainnya.

D. Data

Data adalah fakta atau rincian peristiwa masih mentah, dapat berupa angka, karakter, simbol, gambar, suara, atau tanda-tanda yang dapat digunakan untuk dijadikan informasi. Menurut Jogiyanto (1990), data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Suatu informasi bisa saja menjadi data apabila informasi tersebut digunakan kembali untuk pengolahan sistem informasi selanjutnya. Dalam dunia komputer data adalah segala sesuatu yang disimpan di dalam memori menurut *format* tertentu.

Data merupakan bentuk jama dari datum, berasal dari bahasa latin yang berarti “sesuatu yang diberikan”. Dalam penggunaan sehari-hari data berarti suatu pernyataan yang diterima secara apa adanya. Pernyataan ini adalah hasil pengukuran atau pengamatan suatu variabel yang bentuknya dapat berupa angka, kata-kata, atau citra.

E. *Hypertext Preprocessor (PHP)*

PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pembuatan dan pengembangan sebuah *web* dan bisa digunakan pada HTML (Andi Kristanto, 2008:9). PHP atau singkatan dari *Hypertext Preprocessor* dibuat pertama kali oleh satu orang yaitu Rasmus Lerdorf, yang pada awalnya dibuat untuk menghitung jumlah pengunjung pada *homepage*-nya. Diawal Januari 2001, PHP telah dipakai lebih dari 5 juta domain diseluruh dunia, dan akan terus bertambah karena kemudahan aplikasi PHP ini dibandingkan dengan bahasa *Server side* yang lain.

PHP memiliki sintaks yang sederhana, yang berbasis pada bahasa pemrograman C dan *Perl*. PHP mudah untuk dipelajari, bahkan oleh pemula sekalipun. PHP memiliki pustaka yang lengkap (baik pustaka standar maupun pustaka yang disediakan oleh pihak ketiga) sehingga banyak permasalahan-permasalahan pemrograman yang dapat diselesaikan secara mudah menggunakan PHP.

F. MySQL

Menurut Bunafit Nugroho (2008:29) *MySQL* merupakan *database* yang berbasis *server*.

Menurut Kadir (2008,p2), *MySQL* merupakan *software* yang tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *Open source*. *Open Source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat *MySQL*), selain tentu saja bentuk *executable*-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi, dan bisa diperoleh dengan cara *men-download* di *internet* secara gratis.

SQL atau singkatan dari *Structured Query Language* adalah sebuah konsep pengoperasian basis data, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan *MySQL*, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial.

Sebagai *software* DBMS, *MySQL* memiliki sejumlah fitur seperti:

1. **Multiplatform**

MySQL tersedia pada beberapa *platform* (*Windows*, *Linux*, *Unix*, dan lain-lain).

2. **Andal, cepat, dan mudah digunakann**

MySQL tergolong sebagai *database server* yang andal, dapat menangani *database* yang besar dengan kecepatan tinggi, mendukung

banyak sekali fungsi untuk mengakses *database*, dan sekaligus mudah untuk digunakan.

3. Jaminan keamanan akses

MySQL mendukung pengamanan *database* dengan berbagai kriteria pengaksesan.

4. Dukungan SQL

SQL merupakan standar dalam pengaksesan *database* relasional. Pengetahuan SQL akan memudahkan siapa pun menggunakan *MySQL*.

Berdasarkan pemaparan di atas, *MySQL* memiliki beberapa keunggulan. Keunggulan *MySQL* antara lain :

1. Bersifat *open source*.
2. Sistem *software*-nya tidak memberatkan kerja *server* atau komputer karena dapat bekerja di *background*.

G. XAMPP

Menurut Bunafit Nugroho (2008 : 2) XAMPP adalah suatu bundel *web server* yang populer digunakan untuk coba-coba di *Windows* karena kemudahan instalasinya. Bundel program *open source* tersebut berisi antara lain *server web Apache*, *interpreter PHP*, dan basis data *MySQL*.

Adapun nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis. Selain

itu XAMPP juga dilengkapi fitur manajemen *database PHPMyAdmin* seperti layaknya *server* sungguhan. Setelah menginstall XAMP, *programmer web* dapat menguji aplikasi *web* yang dikembangkan dan mempresentasikannya ke pihak lain secara langsung dari komputer, tanpa perlu terkoneksi ke *internet*.

H. Database

Menurut O'Brien (2009, p.4), *database* merupakan sebuah koleksi logika yang terintegrasi dan berhubungan dengan data. Sebuah *database* dapat dikonsolidasikan sebagai sekian banyak catatan yang disimpan terlebih dahulu di *file* yang berbeda.

Menurut Rainer & Cegielski (2011, p.10), *database* merupakan kumpulan dari *files* atau tabel-tabel yang mengandung data. Basis data (*database*) berisikan kumpulan data yang disusun dalam bentuk tabel-tabel yang saling berkaitan maupun berdiri sendiri dan disimpan secara bersama-sama pada suatu media. Basis data dapat digunakan oleh satu atau lebih program aplikasi secara optimal, dan data disimpan tanpa mengalami ketergantungan pada program yang akan menggunakannya.

I. Internet

Menurut Abdul Kodir (2010), *internet* merupakan jaringan terbesar yang menghubungkan jaringan komputer yang terbesar di seluruh dunia dan tidak terikat pada suatu organisasi lain. *Internet* (kependekan dari *interconnection-networking*) adalah seluruh jaringan komunikasi yang

menggunakan media elektronik, yang saling terhubung menggunakan standar sistem global *Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Rangkaian *internet* yang terbesar dinamakan **Internet**. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaidah ini dinamakan *internetworking* ("antarjaringan").

Internet telah membentuk ulang pola berpikir dalam bisnis memberikan manfaat bagi pelanggannya, berinteraksi dengan para pemasok dan mengelola karyawannya. Kelebihan utama *internet* adalah kecepatan, para manajer mampu membuat keputusan dengan informasi yang lebih baik dengan waktu yang jauh lebih cepat dari pada sebelumnya (Haizer dan Render, 2008, p38).

Melihat perkembangannya saat ini, *internet* telah menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat luas. Berbagai pekerjaan ataupun kebutuhan dapat dengan mudah diselesaikan dengan mengakses *internet*. Layanan-layanan yang ada dalam *internet*-pun juga banyak dan luas, tentunya sangat membantu dalam memenuhi kebutuhan penggunanya. Berbagai layanan yang dapat diperoleh di *internet* menurut Supriyanto (2009 : 7) antara lain sebagai berikut :

1. WWW (*World Wide Web*)

Layanan ini menyediakan informasi yang dapat diakses dan ditampilkan secara langsung di komputer *client* dengan menggunakan

protokol HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol*) dan program aplikasi *browser internet*.

2. FTP (*File Transfer Protocol*)

Layanan ini digunakan untuk memindahkan *file* dari satu komputer ke komputer lain di *internet*.

3. E-mail (*Electric Mail*)

Fasilitas ini digunakan untuk komunikasi pengguna *internet* melalui surat elektronik, yaitu surat elektronik, yaitu surat dalam bentuk *file* yang bisa dibuka atau dibaca di komputer.

4. Milist (*Mailing List*)

Mailing List merupakan alamat *e-mail* yang di dalamnya berisi sekumpulan alamat *e-mail* anggotanya. *Milist* dapat digunakan sebagai sarana berdiskusi di *internet*.

5. Newsgroup atau kelompok diskusi

Layanan ini dapat digunakan untuk menyampaikan pendapat atau memberikan tanggapan atas topik tertentu.

6. Telnet

Telnet digunakan untuk mengakses data di komputer lain di *internet* dan menjalankan program-program di dalamnya.

7. Gopher

Gopher merupakan layanan *internet* yang sekarang sudah tergantikan oleh WWW yang mampu menampilkan aspek grafis, tidak hanya teks.

8. IRC (*Internet Relay Chat*)

Layanan ini hampir sama dengan *newsgroup*, tetapi tidak dikhususkan pada topik tertentu.

9. VoIP (*Voice over Internet Protocol*)

VoIP merupakan layanan untuk menelepon melalui *internet*.

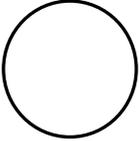
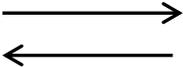
J. DFD (*Data Flow Diagram*)

Menurut Sutabri (2012:116), *Data Flow Diagram* adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu *system automat* atau komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai aturan mainnya.

DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang sedang berjalan logis. DFD didisain untuk menunjukkan sebuah sistem yang terbagi-bagi menjadi suatu bagian sub-sistem yang lebih kecil adan untuk menggarisbawahi arus data antara kedua hal yang tersebut diatas. Diagram ini lalu "dikembangkan" untuk melihat lebih rinci sehingga dapat terlihat model-model yang terdapat di dalamnya.

Berikut ini simbol-simbol yang digunakan dalam *Data Flow Diagram*, antara lain :

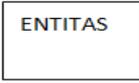
Tabel 2.1 Notasi DFD

No.	Simbol	Keterangan
1.		Proses, simbol ini digunakan untuk proses pengolahan atau transformasi data.
2.		<i>External Entity</i> , simbol ini digunakan untuk menggambarkan asal atau tujuan data.
3.		<i>Data Flow</i> , simbol ini digunakan untuk menggambarkan untuk menggambarkan <i>data flow</i> yang sudah disimpan atau diarsipkan.
4.		<i>Data Store</i> , simbol ini digunakan untuk menggambarkan <i>data flow</i> yang sudah disimpan atau diarsipkan.

K. ERD (*Entity Relation Diagram*)

Menurut Connolly dan Begg (2005, p342) ERD adalah *top-down* pendekatan desain *database* yang dimulai dengan mengidentifikasi data penting yang disebut entitas dan hubungan antara data yang harus direpresentasikan dalam model. Kemudian tambahkan lebih *detail* seperti informasi yang ingin diteruskan tentang entitas dan hubungan disebut atribut dan setiap kendala pada entitas, hubungan, dan atribut.

Tabel 2.2 Notasi ERD

Notasi	Keterangan
	Entitas , adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
	Relasi , menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
	Atribut , berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yg berfungsi sebagai key diberi garis bawah)
	Garis , sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

1. Entitas

Entitas adalah segala hal yang ingin kita olah dan simpan datanya. Entitas digunakan untuk menggambarkan hal-hal lain, yang bisa berupa orang, tempat, objek, kejadian, konsep atau hal apapun.

2. Atribut

Atribut adalah sebuah properti deskriptif atau karakteristik dari suatu entitas. (Bentley, Whitten, 2007, p272).

3. *Key Attribute*

Key attribute digunakan untuk memastikan suatu entitas bisa dikenali secara unik dan dibedakan dari semua kemungkinan entitas yang ada.

4. *Relationship*

Relationship adalah asosiasi anantara satu entitas dengan entitas lain yang menjadi kepentingan dari suatu organisasi bisnis. (Whitten, Bentley, 2007, p275).