

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Rancang Bangun

Menurut Pressman (2009), Rancang bangun adalah suatu kegiatan untuk mengimplementasikan hasil dari analisa dalam bentuk perangkat lunak kemudian menciptakan sebuah sistem atau perbaikan dari sistem yang sudah ada sebelumnya.

Rancang Bangun merupakan bentuk penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah menjadi suatu kesatuan yang utuh yang memiliki fungsi.

2.2 Aplikasi

Menurut Sri Widianti, Aplikasi merupakan *software* (perangkat lunak) yang berbentuk *front end* pada suatu sistem yang digunakan dalam mengolah berbagai macam data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat bagi penggunaannya serta sistem-sistem yang saling berkaitan.

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang menggabungkan berbagai fitur tertentu yang dapat diakses serta dijalankan oleh pengguna.

2.3 Kasir Apotek

Berdasarkan definisi yang didapat dari Solitius, Aplikasi khusus yang berbasis cloud yang dapat digunakan untuk membantu proses transaksi penjualan. Hadirnya aplikasi ini dirasa mampu menggantikan posisi mesin kasir konvensional yang sistemnya memang belum terintegrasi. Aplikasi ini memiliki fungsi utama membantu pemilik bisnis dalam mengatur proses pembayaran secara terintegrasi. Dengan menggunakan aplikasi ini, Anda dapat mengawasi proses transaksi penjualan tanpa harus berada di belakang mesin kasir, karena sistem kasir telah terhubung dengan backoffice. Selain itu, Anda bisa mendapatkan analisis data penjualan secara real-time.

2.4 Website

Menurut Bekti (2015:35), *Website* adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang memuat segala data dan informasi dalam bentuk digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi serta hal lainnya yang disediakan dan hanya dapat diakses secara online.

2.5 PHP

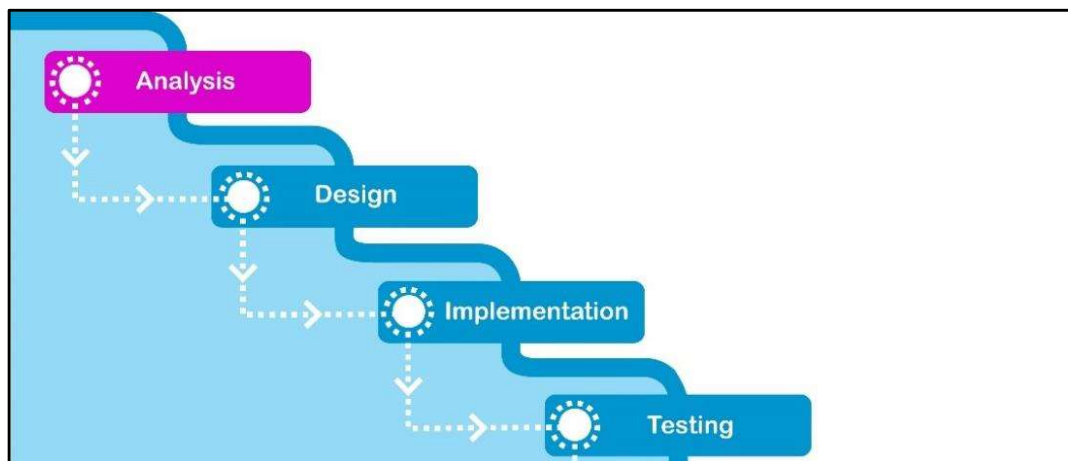
PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman pelengkap HTML yang memungkinkan dibuatnya suatu aplikasi dinamis yang memungkinkan adanya pengolahan data dan pemrosesan data. (Wardana, 2016:1).

2.6 MySql

Berdasarkan definisi yang didapat dari Dewaweb, MySql adalah sebuah aplikasi data server. Perkembangannya disebut juga Sql (Structured Query Language). Sql merupakan bahasa terstruktur yang digunakan untuk mengolah database.

2.7 Waterfall

Langkah-langkah dalam pelaksanaan digambarkan dalam bentuk *waterfall* seperti pada gambar 4.2 berikut:



Gambar 2. 1 Tahapan Metode Waterfall

Tahapan *Waterfall*:

1. Analysis

Pada tahap ini pengembang harus mengetahui seluruh informasi mengenai kebutuhan software seperti kegunaan software yang diinginkan oleh pengguna dan batasan software. Informasi tersebut biasanya diperoleh dari wawancara, survey, ataupun diskusi. Setelah itu informasi dianalisis sehingga mendapatkan data-data yang lengkap mengenai kebutuhan pengguna akan software yang akan dikembangkan.

2. Design

Tahap selanjutnya yaitu Desain. Desain dilakukan sebelum proses coding dimulai. Ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan. Sehingga membantu menspesifikan kebutuhan hardware dan sistem, juga mendefinisikan arsitektur sistem yang akan dibuat secara keseluruhan.

3. Implementation

Proses penulisan code ada di tahap ini. Pembuatan software akan dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya. Dalam tahap ini juga akan dilakukan pemeriksaan lebih dalam terhadap modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

4. Testing

Pada tahap keempat ini akan dilakukan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah software sudah sesuai desain yang diinginkan dan apakah masih ada kesalahan atau tidak.