

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Sistem Informasi

A. Konsep Dasar Sistem

Dalam kehidupan sehari-hari di era teknologi dan komputerisasi saat ini, kita sering mendengar istilah mengenai sistem. Misalkan sistem komputer, sistem operasi, sistem informasi, sistem geografis, sistem akademis dan lainnya. Bahkan disadari atau maupun tidak, kita sering menggunakan atau memanfaatkan layanan yang diberikan oleh sistem tersebut. Kita juga terbantu dengan adanya sistem tersebut.

Menurut Hutahaean (2014:2) menyimpulkan bahwa” Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu”.

B. Definisi Informasi

Menurut Hutahaean (2014:9) menyimpulkan bahwa “Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya”.

Gordon B. Davis dalam Hutahaean (2014:9) mendefinisikan bahwa : Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata atau yang dapat dirasakan

dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang.

Pada proses pengolahan data, untuk dapat menghasilkan informasi, juga dilakukan proses verifikasi secara akurat, spesifik, dan tepat waktu. Hal ini penting agar informasi dapat memberikan nilai dan pemahaman kepada pengguna.

C. Definisi Sistem Informasi

Menurut Hutahaean (2014:13) menyimpulkan bahwa:

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.

Sistem informasi dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Ini berarti ada banyak jenis sistem informasi dengan tujuan berbeda. Sistem informasi memiliki beberapa komponen dan beberapa elemen, yang mana antar komponen dan antar elemen ini saling bekerja sama, saling terkait, dan memiliki fungsional yang menyatu, sehingga sistem informasi dapat bekerja dengan baik.

D. Komponen-Komponen pada Sistem Informasi

Menurut Fuad dalam Pratama (2014:11) mengemukakan bahwa: mengenai adanya komponen-komponen didalam sebuah sistem informasi. Sebuah sistem informasi memiliki sejumlah komponen didalamnya. Komponen-komponen ini memiliki fungsi dan tugas masing-masing yang saling berkaitan satu sama lain. Keterkaitan antar komponen ini membentuk suatu kesatuan kerja, yang menjadikan sistem informasi dapat mencapai tujuan dan fungsi yang ingin dicapai oleh pengguna dan pengembang sistem informasi bersangkutan.

Komponen-komponen yang terdapat di dalam semua jenis sistem informasi mencakup tujuh poin. Berikut ketujuh komponen tersebut beserta penjelasannya masing-masing:

a. *Input* (Masukan)

Sebuah informasi berasal dari data yang telah diolah dan diverifikasi sehingga akurat, bermanfaat, dan memiliki nilai. Komponen *input* ini berfungsi untuk menerima semua *input* (masukan) dari pengguna. *Inputan* yang diterima dalam bentuk data. Data ini berasal dari satu maupun beberapa buah sumber.

b. *Output* (Keluaran)

Sebuah sistem informasi akan menghasilkan keluaran (*output*) berupa informasi. Komponen *output* untuk menyajikan hasil akhir ke pengguna sistem informasi. Informasi yang disajikan ini merupakan hasil dari pengolahan data yang telah *diinputkan* sebelumnya. Pada komponen *output*, informasi yang disajikan disesuaikan dengan data yang *diinputkan* dan fungsionalitas dari sistem informasi bersangkutan.

c. *Software* (Perangkat Lunak)

Komponen *software* (perangkat lunak) mencakup semua perangkat lunak yang digunakan di dalam sistem informasi. Adanya komponen perangkat lunak ini akan membantu sistem informasi di dalam menjalankan tugasnya dan untuk dapat dijalankan sebagaimana mestinya. Komponen perangkat lunak ini melakukan proses pengolahan data, penyajian informasi, perhitungan data dan lain-lain. Komponen perangkat lunak mencakup sistem operasi, aplikasi dan *driver*.

d. *Hardware* (Perangkat Keras)

Komponen *hardware* (perangkat keras) mencakup semua perangkat keras komputer yang digunakan sistem secara fisik didalam sistem informasi,

baik dikomputer *server* maupun dikomputer *client*. Komponen perangkat keras (*hardware*) ini meliputi komputer *server* beserta komponen didalamnya, komputer *desktop* beserta komponen didalamnya, komputer jinjing beserta komponen di dalamnya, *mobile device (tablet, smartphone)*, dan lain-lain. Termasuk juga di dalamnya *hub, switch, router*, yang berperan di dalam jaringan komputer (untuk media komunikasi di dalam sistem informasi).

e. *Database* (Basis Data)

Mengingat bahwa sistem informasi menyajikan informasi yang berasal dari satu maupun dari beberapa data yang diinputkan dan diolah, maka diperlukan sebuah aplikasi untuk penyimpanan, mengolah, dan menyajikan data dan informasi tersebut secara komputerisasi. Komponen basis data berfungsi untuk menyimpan semua data dan informasi kedalam satu atau beberapa tabel. Setiap tabel memiliki *field* masing-masing. Setiap tabel memiliki fungsi penyimpanan masing-masing, serta antar tabel dapat juga terjadi relasi (hubungan).

f. Kontrol dan Prosedur

Kontrol dan prosedur adalah dua buah komponen yang menjadi satu. Komponen kontrol berfungsi untuk mencegah terjadinya beragam gangguan dan ancaman terhadap data dan informasi yang ada di dalam sistem informasi, termasuk juga sistem informasi itu sendiri beserta fisiknya (dalam hal ini komputer *server*). Perlu dilakukan pencegahan sejak dini terhadap kemungkinan ancaman dan gangguan yang dapat terjadi sewaktu-waktu. Kemungkinan tersebut antara lain dapat berupa

kejahatan didunia komputer (*cyber crime, cracker*), bencana alam, listrik yang tidak stabil, pencurian data, pencurian secara fisik dan lainnya. Kontrol juga mencakup *decision maker* (pembuatan keputusan) terkait dengan pencegahan kemungkinan gangguan dan ancaman tersebut.

g. Teknologi dan Jaringan Komputer

Komponen terakhir di dalam sistem informasi ini, yaitu teknologi dan jaringan komputer, memegang peranan terpenting untuk sebuah sistem informasi. Komponen teknologi mengatur *software, hardware, database, kontrol dan prosedur, input dan output*, sehingga sistem dapat berjalan dan terkendali dengan baik. Misalkan teknologi yang digunakan berupa sistem operasi *linux, Apache web server, MySQL database server* (untuk *software*), seperangkat komputer *server* merek XEON (untuk *hardware*), *database, MySQL* (untuk *database*), serta proses enkripsi, sensor, dan sejumlah *ISO* terkait dengan pencegahan ancaman atau gangguan keamanan informasi yang ada (untuk kontrol dan prosedur).

E. Elemen Penting pada Sistem Informasi

Stair dan Reynolds dalam Pratama (2014:15) mendefinisikan bahwa: Sistem informasi (umumnya disebut juga dengan nama *CBIS* atau *Computer Based Information System/Sistem Informasi Berbasis Komputer*) sebagai sebuah kumpulan lengkap dari perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), basis data (*database*), jaringan komputer, orang/pengguna, dan sejumlah prosedur yang telah terkonfigurasi dengan baik, untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan dan memproses data menjadi informasi.

Dari definisi diatas, dapat diperoleh informasi mengenai adanya lima elemen dasar dari sebuah sistem informasi serta proses yang terjadi di dalam sistem informasi tersebut. Meskipun demikian, pada beberapa kasus, terdapat

pernyataan yang menyatakan bahwa sistem informasi terdiri atas enam elemen, dimana elemen keenam adalah komunikasi (*communication*). Semua elemen ini berbentuk fisik.

F. Manfaat dari Sistem Informasi

Penggunaan sistem informasi dijamin ini makin meningkat seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi komputer (*software, hardware*), *internet*, serta kesadaran dan animo masyarakat untuk menggunakan komputer didalam mempermudah pekerjaan mereka. Sebuah sistem informasi memberikan banyak manfaat. Berikut beberapa manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya sebuah sistem informasi (Pratama 2014:15), yaitu:

1. Data yang terpusat.
2. Kemudahan didalam mengakses informasi.
3. Efisiensi waktu.
4. Cakupan dan penyebaran informasi menjadi lebih luas dan cepat.
5. Memudahkan proses bisnis dan pekerjaan.
6. Biaya murah untuk akses dan penyediaan informasi.
7. Menyimpan data yang lebih banyak dengan ruang yang lebih kecil.
8. Solusi komunikasi yang murah, hemat, dan andal.
9. Penyimpanan data dapat lebih berkembang sesuai kebutuhan.

2.1.2 Peralatan Sistem (*Tool Sistem*)

A. SDLC (*Software Development Life Cycle*).

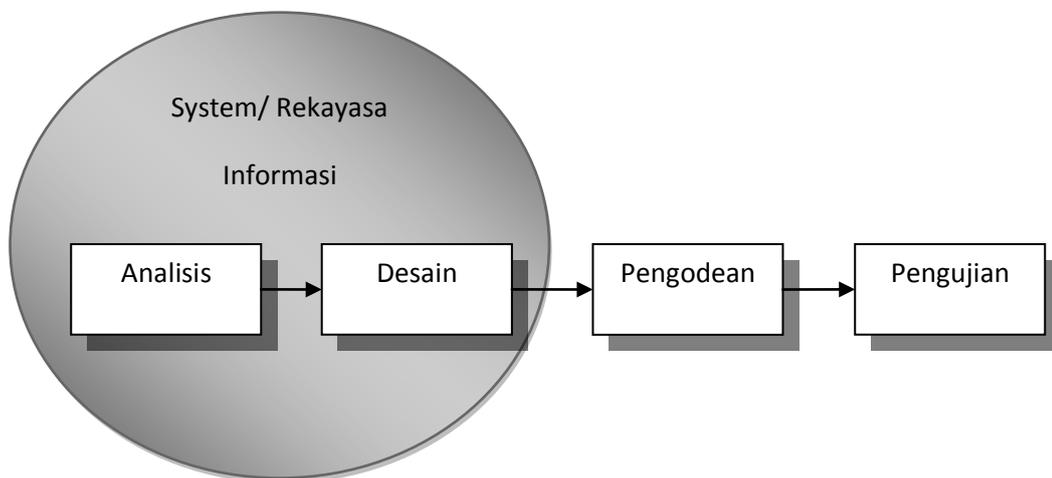
Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015:26) menyatakan bahwa:

Bahwa *SDLC* atau (*Software Development Life Cycle*) atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik).

Ada salah satu model atau paradigma umum untuk pengembangan perangkat lunak yaitu model air terjun (*waterfall*).

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015:28) "Model *Waterfall* sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*)".

Model *SDLC* air terjun (*waterfall*) model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*). Berikut adalah gambar model air terjun:



Sumber: Rosa dan Shalahuddin, (2015:29)

Gambar II.1.

Ilustrasi Model *Waterfall*

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses *multi* langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi *logic* dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*Support*) atau Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

Dari kenyataan yang terjadi sangat jarang model air terjun dapat dilakukan sesuai alurnya karena sebab berikut:

1. Perubahan spesifikasi perangkat lunak terjadi di tengah alur pengembangan.
2. Sangat sulit bagi pelanggan untuk mendefinisikan semua spesifikasi di awal. Alur pengembangan. Pelanggan sering kali butuh contoh (*prototype*) untuk menjabarkan spesifikasi kebutuhan sistem lebih lanjut.
3. Pelanggan tidak mungkin bersabar mengakomodasikan perubahan yang diperlukan di akhir alur pengembangan.

Dengan berbagai kelemahan yang dimiliki model air terjun tapi model ini telah menjadi dasar dari model-model yang lain dalam melakukan perbaikan model pengembangan perangkat lunak

Model air terjun sangat cocok digunakan kebutuhan pelanggan sudah sangat dipahami dan kemungkinan terjadinya perubahan kebutuhan selama pengembangan perangkat lunak kecil. Hal positif dari model air terjun adalah

struktur tahap pengembangan sistem jelas, dokumentasi dihasilkan di setiap tahap pengembangan, dan sebuah tahap dijalankan setelah tahap sebelumnya selesai dijalankan (tidak ada tumpang tindih pelaksanaan tahap).

B. *Unified Modelling Language (UML)*

Menurut Pratama (2014:48) mengemukakan bahwa “(*UML*) *Unified Modelling Language* adalah standarisasi internasional untuk notasi dalam bentuk grafik, yang menjelaskan tentang analisis dan desain perangkat lunak yang dikembangkan dengan pemrograman berorientasi objek”.

Menurut Rosa dan shalahuddin (2015:133) menyatakan bahwa “(*UML*) *Unified Modelling Language* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”.

Sebuah *UML* memiliki setidaknya sembilan buah diagram di dalamnya, namun umumnya digunakan empat buah diagram saja. Keempat diagram tersebut:

1. *Use Case diagram* menggambarkan aliran kegiatan dan proses bisnis yang dilakukan oleh pengguna (aktor). Pada diagram *Use Case* ini, setiap kegiatan digambarkan ke dalam sebuah *Use Case* berbentuk lonjong dan terdapat minimal seorang aktor.
2. *Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan di sini bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

3. *Component Diagram* dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Diagram komponen fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada di dalam sistem.
4. *Deployment Diagram* menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi.

Pada pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan konsep struktural (salah satunya ditandainya dengan pemakaian *function* dan *procedure*), maka umumnya pemodelan yang dipakai adalah dengan menggunakan *DFD*.

C. Desain Database

1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Pratama (2014:49) mengemukakan bahwa:

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah diagram yang menggambarkan keterkaitan antar tabel beserta dengan *field-field* di dalamnya pada suatu *database* sistem. Sebuah *database* memuat minimal sebuah tabel dengan sebuah atau beberapa buah *field* (kolom) didalamnya. Namun pada kenyataannya, *database* lebih sering memiliki lebih dari satu buah tabel (dengan beberapa *field* di dalamnya). Setiap tabel umumnya memiliki keterkaitan hubungan. Keterkaitan antar tabel ini biasa disebut dengan relasi.

Terdapat tiga buah jenis relasi antar tabel di dalam bagan *ERD*. Ketiga relasi tersebut yaitu:

1. *One to one* (satu ke satu).

Relasi ini menggambarkan hubungan satu *field* pada tabel pertama ke satu *field* pada tabel kedua. Relasi ini paling sederhana.

2. *One to many* (satu ke banyak).

Relasi ini menggambarkan hubungan satu *field* pada tabel pertama ke dua atau beberapa buah *field* di tabel kedua.

3. *Many to many* (banyak ke banyak).

Tingkat hubungan banyak ke banyak terjadi jika setiap kejadian pada sebuah entitas akan mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas. Sebagai contoh, sebuah sistem informasi sekolah memiliki pengguna guru dan siswa di dalamnya. Sistem informasi ini memiliki sebuah *database* bernama *sisfosekolah* dengan tiga buah tabel di dalamnya.

2. LRS

Menurut Rizky Dhanta dalam Junianto dan Primaesha (2015:442) mengemukakan bahwa “*LRS (Logical Record Structure)* adalah representasi dari struktur *record-record* pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas. Menentukan kardinalitas jumlah *table* dan *Foreign Key (FK)*”.

3. *MySQL*

Menurut Sianipar (2015:7) menyatakan bahwa “*MySQL* merupakan sebuah sistem *database* relasional, sehingga anda dapat mengelompokkan informasi ke dalam tabel-tabel, atau grup-grup informasi yang berkaitan. Setiap tabel memuat bidang-bidang yang terpisah, yang mempresentasikan setiap bit informasi.

D. Teknik Pemograman Terstruktur

Al Fatta Hanif (2007:103) mengemukakan “Pemograman terstruktur adalah suatu tindakan untuk mengorganisasi dan membuat kode – kode program supaya program supaya program mudah dimengerti dan dimodifikasi”.

Rosa dan Shalahuddin (2015:67) menjelaskan “Pemrograman terstruktur adalah konsep atau paradigma atau sudut pandang pemograman yang membagi-bagi program berdasarkan fungsi-fungsi atau prosedur-prosedur yang dibutuhkan program komputer.”

E. Bahasa Pemograman dan Framework

Dalam membangun sistem informasi pengelolaan data bahan baku dan data penjualan produk mie pada UD. Pandawa Mie, penulis menggunakan bahasa pemograman dan framework sebagai berikut:

1. HTML (*HyperText Markup Language*)

Menurut Adli dan Sanjaya (2012:2) Menyatakan bahwa “HTML merupakan bahasa standar dari sebuah *website*, atau bisa dikatakan bahwa HTML adalah pondasi dalam pembuatan *website*”.

2. CSS (*Cascading Style Sheets*)

Menurut Sulistyawan dkk (2008:32) menyatakan bahwa “CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah suatu bahasa *stylesheet* yang digunakan untuk *style* suatu dokumen. Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML”.

3. PHP (*Hypertes Preprocessor*)

Menurut Raharjo dkk (2014:47) menyatakan bahwa: PHP adalah salah satu bahasa pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi *web*. Ketika dipanggil dari *web browser*, program yang ditulis dengan PHP akan di-*parsing* di dalam *web server* oleh interpreter PHP dan diterjemahkan ke dalam dokumen HTML, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali ke *web browser*. Karena pemrosesan program PHP dilakukan di lingkungan *web server*, PHP dikatakan sebagai bahasa sisi *server (server-side)*.

4. *JavaScript*

Menurut Zaki dan SmitDev *Community* (2008:26) menyatakan bahwa “*JavaScript* adalah skrip program berbasis *client* yang dieksekusi oleh *browser* sehingga membuat halaman *web* bisa melakukan tugas-tugas tambahan yang tidak bisa dilakukan oleh skrip HTML biasa”.

5. *Bootstrap*

Menurut Faisal (2016:32) menyatakan bahwa “*Bootstrap* merupakan *framework front-end* yang menggunakan HTML, CSS dan JavaScript yang dapat membuat aplikasi *web* yang *responsive* dan dapat digunakan pada lingkungan perangkat *mobile*”.

F. *Testing*

Menurut Pratama (2014:50-51) menyimpulkan bahwa: Pengujian disisi pengembang dilakukan oleh pengembang/*programmeer* dari aplikasi bersangkutan, atau mereka yang mengerti dan terlibat di dalam pengembangan sistem tersebut. Pengujian di sisi pengembang ini umum disebut dengan *blackbox testing*. Pengujian ini menekankan pada sejauh mana fungsionalitas sistem informasi berjalan dengan baik sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna dan pengembang.

Terdapat setidaknya empat buah jenis pengujian pada pengujian disisi pengembang (*blackbox*) ini. Keempat jenis pengujian tersebut meliputi:

1. Pengujian *Interface* (tatap muka) aplikasi.

Pengujian *Interface* (tatap muka) aplikasi sistem informasi bertujuan untuk mengetahui fungsionalitas dari setiap elemen *interface* yang ada di setiap halaman pada aplikasi sistem informasi. Elemen ini berupa tombol (*button*) yang menjelaskan aksi sesuai yang diharapkan oleh pengguna dan pengembang.

2. Pengujian fungsi dasar sistem.

Pengujian fungsi dasar sistem bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kinerja dari setiap fungsi dasar sistem yang ada didalam aplikasi sistem informasi. Fungsi-fungsi ini dalam penerapannya membentuk satu atau sejumlah modul. Modul ini dapat anda gunakan baik disisi pengembang maupun sebagai pengguna (misal: instalasi modul melalui akun administrator).

3. Pengujian *form handle* sistem.

Pengujian *form handle* sistem bertujuan untuk mengetahui seperti apa dan sejauh mana respon oleh sistem informasi terhadap *inputan* yang diberikan oleh pengguna. *Inputan* yang diberikan oleh pengguna kedalam sistem informasi dapat berupa *inputan* bernilai (misalkan: data) maupun *inputan* kosong.

4. Pengujian keamanan sistem

Pengujian keamanan sistem bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keamanan yang dimiliki oleh sistem informasi untuk dapat memberikan kenyamanan kepada para pengguna. Keamanan dicek dari sisi sistem (misalkan: *SQL injection*), kebijakan (misalkan: ada tidaknya penanganan minimal jumlah karakter untuk *password*, autentikasi *via e-mail*), serta *user* atau pengguna (misalkan: ada tidaknya perbedaan hak akses untuk setiap kelompok pengguna).

2.2 Penelitian Terkait

Menurut Wahana, dkk (2014:25) menyatakan bahwa:

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi pengolahan data report penjualan ini yaitu menyediakan *interface* yang dapat mempermudah *user*

dalam mengolah data report dan memperoleh informasi yang cepat, akurat dan tepat sesuai kegiatan penjualan yang dilakukan oleh agen toko. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi diharapkan sekali membantu perusahaan untuk mendapatkan data keuangan yang akurat dan sesuai dengan keinginan perusahaan dan dapat dijadikan bahan referensi bagi penelitian di bidang yang sama.

Menurut Riksandriyo (2013:24) menyatakan bahwa:

Berdasarkan hasil penelitian dan setelah dilakukannya pengujian alpha dan betha terhadap sistem yang telah dibuat, kesimpulan yang dapat diambil yaitu diketahui bahwa sistem yang telah dibuat dapat membantu dalam proses pengolahan data penjualan, data barang, data jenis barang, data pengguna, data retur, data pelanggan, data profit dan mempercepat dalam pembuatan laporan-laporan dan mempermudah dalam penyimpanan data yang berkaitan dengan penjualan dan manajemen, sehingga keterlambatan penyampaian laporan dapat teratasi dan kinerja distropun menjadi lebih optimal.

Menurut Sukmana dan Sukadi (2014:52) menyatakan bahwa:

Program ini memungkinkan *user* untuk *input* data, edit data, hapus data, pencarian data, dan pencetakan data ke media kertas. Data yang diinputkan berupa klasifikasi barang, data barang, data *supplier*, data jenis barang, data jenis *service*, data penjualan barang, data *service* masuk. Sedangkan *output* yang dihasilkan sistem informasi ini berupa laporan stock barang, laporan penjualan barang, laporan pembelian, laporan data *service* dan nota transaksi penjualan barang dan nota *service*. Sistem informasi pengolahan data barang dan *service* komputer ini dapat menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam mengolah data penjualan barang, dan *service* komputer sehingga mempercepat membuat laporan stock barang, laporan penjualan, laporan pembelian, laporan *service* komputer barang serta nota transaksi penjualan barang dan nota transaksi *service* komputer.