**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Penelitian Terkait**

Dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini, penulis banyak terinspirasi dan referensi dari penelitian-penelitian yang sebelumnya ada, dengan berkaitan pada latar belakang masalah yang sudah penulis susun ini. Berikut adalah penelitian terkait atau penelitian terdahulu yang berhubungan dengan tugas akhir skripsi ini.

1. Judul: Perancangan Sistem Informasi Reimbursement Berbasis Web pada PT. SQUARE GATE ONE

Penulis : (Alvi Syahrin, 2020)

PT. SQUARE GATE ONE yang merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang ''financial technology'', dalam kegiatannya diperusahaan tersebut memiliki sistem ''reimbursement'' karyawan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses ''reimbursement'' dan merancang sistem ''reimbursement'' yang dapat membantu kegiatan dalam perusahaan tersebut agar menjadi lebih baik dari yang sebelumnya. Metode analisa sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah metode analisa PIECES (''Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Services''), dengan metode percangan sistem UML (''Unified Modelling Language''). Dengan adanya sistem informasi ''reimbursement'' karyawan ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah proses ''reimbursement'' dan pembuatan laporan dapat lebih cepat dan akurat sehingga mengurangi kesalahan dalam pencatatan, serta informasinya dapat lebih cepat diterima.

1. Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN MANAJEMEN REIMBURSE PADA PERUSAHAAN DISTRIBUSI BERBASIS WEB (STUDI KASUS: PT. KARYATAMA MAJU BERJAYA)

Penulis : (Agung Fadillah dan Anita Ratnasari, 2019)

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini memberikan dampak yang baik bagi perusahaan distribusi yang bergerak dalam bidang perdagangan, Distribusi merupakan bisnis pemasaran yang menyediakan barang dan jasa antara produsen dan konsumen. Penelitan ini bertujuan untuk memberikan terobosan penggunaan aplikasi sistem informasi penjualan dan manajemen reimburse berbasis web. penggunaan teknologi ini diharapkan agar membantu memudahkan distributor untuk mendata setiap transaksi sehingga sistem ini dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan kinerja pada proses penjualan. Penerapan waterfall membantu dalam menentukan sistem yang ingin dikembangkan, dari tahap analisa dan kebutuhan sampai tahap pengujian. Dengan menganalisa kebutuhan teknologi saat ini, penulis merancang sebuah aplikasi yang membantu proses penjualan pada distributor. Dari analisa ini dapat disimpulkan bahwa sistem informasi penjualan dan manajemen reimburse digunakan untuk memenuhi seluruh kebutuhan pada proses transaksi penjualan, yang juga mencakup operasional dan kinerja perusahaan. Diharapkan sistem ini dapat membantu dalam mengolah setiap data transaksi menjadi informasi yang lebih akurat.

**2.2 Landasan Teori**

Adapun teori-teori yang berhubungan dengan judul yang dibahas dan penulis jadikan sebagai referensi dalam penulisan tugas akhir ini sebagai berikut :

**2.2.1 Definisi Reimbursement**

Menurut Internal Revenue Service (2021:41)[[1]](https://www.irs.gov/pub/irs-pdf/p15.pdf) Reimbursement adalah suatu kompensasi yang dilakukan oleh pihak perusahaan untuk pengeluaran yang dikeluarkan dalam jumlah yang lebih oleh pihak karyawan yang menggunakan dana pribadinya.

**2.2.2 Definisi Sistem**

Menurut Jaluanto (2016:1) sistem adalah suatu kumpulan dari komponen-komponen yang membentuk satu kesatuan.

Menurut Hutahaean (2015:2) Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran tertentu.

Menurut Tata Sutabri (2012:6) Pada dasarnya sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama- sama untuk mencapai tujuan tertentu.

**2.2.3 Definisi Optical Character Recognition**

Menurut Jain et al (2013) Optical Character Recognition(OCR) dapat didefinisikan sebagai analisis elektronik dari sebuah citra dalam upaya mengidentifikasikan wilayah yang memiliki informasi tekstual dan ekstraksi atau pengenalan teks dari citra yang diberikan.

Menurut Lian (2009) Definisi Optical Character Recognition(OCR) secara sederhana adalah proses pengenalan teks hasil print, tulisan tangan, hasil mesin ketik dan sebagainya dari suatu berkas hard copy yang diubah ke berkas digital.

Menurut Eikvil (1993) Pengenalan optis dilakukan secara off-line setelah penulisan atau proses pencetakan selesai, berkebalikan dengan pengenalan online dimana komputer mengenali karakter saat digambarkan. Hasil pengenalan karakter dari tulisan tangan maupun cetak komputer tergantung pada kualitas dari input data tersebut.

**2.2.4 Definisi Tesseract**

Menurut Smith (2007) Google Tesseract merupakan mesin Optical Character Recognition(OCR) untuk berbagai sistem operasi yang dan dapat membaca berbagai format gambar dan mengkonversikannya ke teks di lebih dari 60 bahasa.

**2.2.5 Definisi Kanban**

Menurut Taiichi Ohno (1995) kanban adalah suatu alat untuk mengendalikan produksi yang digunakan dalam mengendalikan aliran-aliran material melalui sistem produksi JIT dengan menggunakan kartu-kartu untuk memerintahkan suatu work center memindahkan dan menghasilkan material atau komponen tertentu.

**2.2.6 Definisi Fitur**

Menurut Kotler dan Armstrong (2008: 273) Mengatakan Fitur adalah sarana kompetitif untuk mendiferensiasikan produk perusahaan dari produk pesaing.

Menurut Fandy Tjiptono dalam Permitasari (2016) Mengatakan bahwa fitur adalah unsur-unsur produk yang dipandang penting oleh konsumen dan dijadikan dasar pengambilan keputusan pembelian.

**2.3 Kerangka Pemikiran**

Berikut adalah gambar dari alur kerangka pemikiran yang akan diterapkan dalam fitur *Reimbursement* sebagai berikut :

Graphical user interface, text

Description automatically generated