

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu bertujuan untuk menghindari anggapan plagiarisme dengan penelitian ini, maka dari itu peneliti mencantumkan penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Hasil penelitian Damayanti, H Sulistiani, E F G S Umpu

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Damayanti, H Sulistiani, E F G S Umpu yang berjudul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Tabungan Siswa pada SD Ar-Raudah Bandarlampung” bertujuan merancang sistem informasi akuntansi pengelolaan tabungan siswa di SD Ar-Raudah Bandarlampung [2]. Dalam jurnal ini peneliti meneliti akuntansi pengelolaan tabungan siswa SD Ar-Raudah yang masih dilakukan secara manual. Peneliti bertujuan untuk memudahkan para siswa atau orang tua di SD Ar-Raudah untuk mengecek tabungan dimanapun berada.

2. Hasil penelitian Ayu Vidasari, Dedi Darwis

Dalam Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Vidasari, dan Dedi Darwis yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kredit Buku Cetak (Studi Kasus: CV Asri Mandiri)” bertujuan merancang sistem informasi akuntansi tentang penjualan kredit buku cetak yang dilakukan di CV Asri Mandiri [3]. Dalam jurnal ini peneliti melakukan penelitian dalam data laporan penjualan di CV Asri Mandiri yang masih manual. Tujuan dari

penelitian ini adalah untuk mengelola data penjualan pada CV Asri Mandiri sehingga lebih mudah untuk mengelola data, menghasilkan laporan seraca berkala, dan menerapkan sistem kredit buku cetak di CV Asri Mandiri yang dapat di akses melalui internet.

## **2.2.Konsep Dasar Sistem**

### **2.2.1. Definisi Sistem**

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, dan berkumpul untuk melakukan suatu kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Sistem mengacu pada kumpulan bagian yang saling berhubungan dan berfungsi satu sama lain untuk mencapai tujuan atau fungsi tertentu. Komponen-komponen ini bekerja sama untuk membentuk kesatuan yang lebih besar dan kompleks. [4].

### **2.2.2. Karakteristik Sistem**

Karakteristik sistem adalah sistem yang merujuk pada atribut-atribut atau sifat-sifat yang dimiliki oleh sistem. Karakteristik ini akan menggambarkan kualitas atau fitur-fitur penting yang ada dalam sistem. Menurut buku Deddy Rahman Prehanto yang berjudul “Konsep Sistem Informasi” (2020) karakteristik sistem dapat digambarkan dan dijelaskan sebagai berikut :

#### 1. Komponen (*Component*)

Dalam sistem terdapat komponen-komponen dan diantara-nya melakukan interaksi dengan membentuk satu kesatuan dan saling bekerja sama dengan berbagai cabang sistem.

#### 2. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan luar pada sistem (environment) merupakan pengaruh dari operasi sistem lingkungan di luar sistem. Lingkungan luar sangat mempengaruhi juga bersifat menguntungkan maka harus dijaga dan yang bersifat merugikan juga tetap dijaga namun harus dikendalikan.

### 3. Batasan Sistem (*Boundary*)

Lingkup luar sistem yang dibatasi oleh ruang lingkup atau sistem dengan batas sistem lain dan satu kesatuan tidak dapat dipisah.

### 4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung sistem adalah alat bantu yang menghubungkan antara satu subsistem ke subsistem lainnya. Melalui penghubungan dari sumber daya dan memungkinkan untuk mengalir dari subsistem ke subsistem lain. Keluaran (output) dari subsistem ini akan menjadi masukan (input) untuk subsistem dengan alat bantu penghubung ini.

### 5. Masukan Sistem (*Input*)

Masukan sistem adalah sumber daya yang dimasukkan kedalam sistem, yang berupa perawatan (maintenance input), dan masukan sinyal (signal input). Maintenance input adalah sumber daya yang dilakukan agar sistem dapat beroperasi. Signal input adalah sumber daya yang akan diproses untuk mendapatkan hasil keluaran.

### 6. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran sistem adalah energi yang dihasilkan setelah pemrosesan input dan keluaran yang akan dibuang maupun dibutuhkan.

### 7. Pengolah Sistem

Pengolahan sistem adalah bagian proses yang merubah input menjadi output.

## 8. Sasaran Sistem

Sasaran sistem merupakan tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*)[5].

### **2.3.Konsep Dasar Informasi**

#### **2.3.1. Definisi Informasi**

Pengertian informasi data yang telah diproses menjadi bentuk yang bermanfaat bagi orang yang menerimanya dan membantu mereka membuat keputusan saat ini atau mendatang. Informasi juga dapat didefinisikan sebagai kumpulan data yang telah diolah, dibentuk, atau diubah untuk memenuhi suatu tujuan tertentu. Menurut definisi yang diberikan oleh beberapa sumber di atas, informasi adalah kumpulan data yang diolah sedemikian rupa sehingga dapat memberikan arti dan manfaat sesuai dengan tujuan tertentu. [6].

#### **2.4. Sistem Informasi**

Kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk mengubah data menjadi informasi yang berarti dikenal sebagai sistem informasi. Tujuan penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak ini adalah untuk membuat informasi dengan cepat dan akurat [7]. sistem informasi adalah lanskap aplikasi, yang mencakup interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Pengolahan informasi (menangkap, mengirim, menyimpan, memanipulasi, dan menampilkan data) adalah tujuan dari sistem kerja yang disebut sistem informasi. Ini juga dapat dianggap sebagai bahasa semi-formal yang membantu manusia dalam pengambilan keputusan [6].

## **2.5. Pendapatan**

Pendapatan adalah jumlah uang atau nilai ekonomi yang diterima atau diperoleh oleh individu, rumah tangga, perusahaan, atau entitas lain dalam jangka waktu tertentu. Pendapatan dapat berasal dari berbagai sumber dan memainkan peran penting dalam ekonomi dan keuangan. Karena pendapatan adalah objek dari aktivitas perusahaan, pendapatan memiliki definisi yang berbeda, tergantung pada sisi mana untuk melihatnya. Penjualan barang dan jasa serta penggunaan aktiva perusahaan oleh pihak lain yang menghasilkan bunga, royalti, gaji, pendapatan properti dan deviden adalah beberapa contoh peristiwa ekonomi yang menghasilkan pendapatan. Pendapatan dihitung dalam interval waktu tertentu, seperti bulan, triwulan, atau tahunan, tergantung pada situasinya [8].

## **2.6. Pengeluaran**

Pengeluaran adalah pembayaran yang dilakukan sekarang untuk kewajiban di masa depan untuk mendapatkan beberapa keuntungan, jika biaya yang dikeluarkan untuk menambah aset tetap disebut belanja modal, jika dimaksudkan untuk biaya operasional, pengeluaran tersebut dikenal sebagai biaya operasional, dan biaya tunai untuk mendapatkan barang, jasa, atau hasil bisnis [11]. Istilah "pengeluaran" digunakan untuk menggambarkan bagaimana seseorang, keluarga, perusahaan, atau entitas lain menghabiskan uang atau menggunakan nilai ekonomi mereka dalam bentuk uang atau aset lainnya dalam jangka waktu tertentu. Ini mencakup semua biaya dan pembayaran yang

dilakukan oleh individu atau entitas tersebut untuk berbagai alasan, seperti membeli barang dan jasa, membayar tagihan, investasi, dan lain-lain.

### **2.7. Barang**

Barang adalah produk fisik yang dapat dilihat, diraba, disentuh, diasa, dipegang, disimpan, dipindahkan, dan diperlakukan dengan isi lainnya. Istilah "barang" digunakan untuk merujuk pada semua materi atau produk yang memiliki nilai ekonomi dan dapat dipertukarkan dalam sistem ekonomi. Barang ini bisa berwujud (*tangible*), seperti benda fisik seperti mobil, pakaian, atau makanan, atau bisa abstrak (*intangibile*), seperti layanan atau hak cipta [12].

### **2.8. Piutang**

Perusahaan menghasilkan uang dengan menjual barang dagangan atau jasa. Perusahaan dapat menjual barang kepada pelanggan mereka dengan tunai atau kredit. Penjualan yang dilakukan dengan kredit menimbulkan adanya piutang atau tagihan. Piutang umumnya mencakup semua klaim atau hak untuk menuntut pembayaran dari pihak lain. "Piutang usaha adalah piutang yang berasal dari penjualan barang atau jasa secara kredit", sedangkan "piutang (*tradereceivable*) adalah piutang yang berasal dari penjualan barang dan jasa yang merupakan kegiatan usaha normal perusahaan" [13].

### **2.9. Persediaan (*Stok*)**

Persediaan adalah barang yang disimpan dan akan dikeluarkan untuk dijual ataupun untuk membantu proses produksi (*stationery*, mesin, dan sebagainya) dalam sebuah perusahaan. Persediaan juga termasuk barang yang

sedang dikerjakan atau dalam proses produksi yang menunggu masa pakai. Kesimpulannya, istilah "persediaan" mengacu pada sejumlah barang yang dimiliki perusahaan dagang dengan tujuan untuk dijual dalam jangka waktu yang normal [14].

### **2.10. Gaji**

Gaji, seperti yang dinyatakan dalam kontrak kerja, adalah pembayaran rutin yang diberikan oleh seorang majikan kepada seorang karyawan. Gaji dapat dianggap sebagai biaya yang dibutuhkan untuk mendapatkan sumber daya manusia untuk menjalankan operasi dari sudut pandang pelaksanaan bisnis, dan karena itu disebut sebagai biaya personel atau biaya gaji. Dalam akuntansi, gaji dicatat dalam akun gaji. Gaji, honor, atau pun upah dapat diterima pegawai di kantor atau tempat kerja milik negara atau swasta [15].

### **2.11. Biaya Operasional**

Biaya operasional, juga dikenal sebagai biaya operasi, adalah biaya yang berkaitan dengan aktivitas operasional sehari-hari perusahaan dan tidak langsung berkaitan dengan produknya. Biaya operasi biasanya mengacu pada biaya penjualan, administrasi, dan umum, dan tidak termasuk dalam perhitungan harga pokok penjualan [16].

### **2.12. Website**

*Website* adalah web yang terdiri dari halaman-halaman dalam sebuah domain yang mengandung informasi. *Website* dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti menampilkan informasi, berbagi konten, menjual barang atau

layanan, berkomunikasi, atau membantu pengguna berinteraksi satu sama lain. [4].

### **2.13. Data Base**

*Database* adalah kumpulan data yang disimpan secara sistematis di komputer dan dapat diperiksa melalui program komputer. Secara teoritis, database terdiri dari kumpulan data yang membentuk file yang terhubung satu sama lain dengan cara tertentu sehingga memungkinkan pengembangan data baru. [9].

### **2.14. Bootstrap**

*Bootstrap* adalah salah satu kerangka kerja dari CSS yang akan digunakan untuk membantu developer dalam mempermudah, mempercepat dan memperindah tampilan website tersebut. *Bootstrap* ini sangat berguna dalam sisi membantu *front – end* atau disebut juga *client – side* [10].