BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem

Menurut HAR [1] *Sistem adalah suatu kumpulan dari bagian-bagian yang satu sama lainnya saling berinteraksi bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu*. Didalam melakukan analisis dan perencanaan suatu sistem harus mengerti terlebih dahulu mengenai komponen-komponen, elemen-elemen atau sub sistem dari sistem tersebut.

Menurut Jog [2] "Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu".

Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur, yang telah dijabarkan diatas lebih menekankan pada urutan – urutan operasi di dalam sebuah sistem, yang berarti suatu sistem merupakan jaringan kerja dari berbagai operasi yang berurutan, berhubungan, berkumpul bersama dan bekerjasama demi penyelesaian suatu tujuan tertentu, sedangkan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem sebagai berikut ;

Jog [2] " Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu".

Sebuah sistem dapat terdiri dari sistem-sistem bagian (subsistem) masing-masing dapat terdiri dari subsistem-subsistem yang lebih kecil lagi atau terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi dan saling berhubungan membentuk suatu kesatuan sehingga tujuan atau sasaran sistem dapat tercapai.

2.2 Pengertian Informasi

Menurut HAR [1] *Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Informasi juga dapat diartikan hasil pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat.*

2.3 Pengertian Sistem Informasi

Menurut HAR [1] *Sistem informasi adalah kumpulan dari bagian-bagian apapun baik phisik maupun nonphisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu yaitu mengolah data menjadi informasi yang berarti dan berguna bagi penggunanya*.

Menurut Abd[5] " Data adalah deskripsi atau penggambaran tentang benda, kejadian aktivitas, dan transaksi, yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh langsung terhadap pemakai"

Dari teori yang Abdul Kadir jabarkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa data merupakan sesuatu kenyataan yang menggambarkan adanya sebuah kejadian – kejadian atau *event*, namun data belum mempunyai arti atau makna langsung terhadap pemakainya.

Pendekatan lain dalam pendefinisian data juga diungkapkan Jogianto pada bukunya, sebagai berikut :

Jog[2] " Data Merupakan bentuk yang masih mentah sehingga perlu diolah lebih lanjut".

Data merupakan bentuk yang masih mentah belum diolah atau diproses yang berisi penggambaran tentang benda, kejadian, aktivitas, dan transaksi yang belum mempunyai makna.

Setelah mengetahui penjelasan tentang data di atas, berikut dijelaskan tentang pengertian informasi menurut beberapa pakar :

Definisi informasi oleh Jogianto Hartono yang menjelaskan bahwa informasi merupakan sebuah bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya adalah sebagai berikut :

Jog[2] " Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya".

Lebih lanjut Abdul kadir dalam bukunya mendefinisikan informasi sebagai berikut :

Abd[5] " Informasi merupakan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut (McFadden,1999) ".

2.4 Analisis Sistem

Tahap analisis sistem merupakan tahap yang sangat kritis dan sangat penting, karena kesalahan didalam tahap ini akan menyebabkan juga kesalahan ditahap selanjutnya. Istilah analisis sistem ini memang tepat, karena memang itulah yang akan dikerjakan oleh analis sistem dalam tahap ini, yaitu menganalisis sistem untuk menemukan kelemahan-kelemahannya sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

2.4.1 Pengertian Analisis Sistem

Menurut HAR [1] analisis sistem adalah *penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk menguidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-*

kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

2.4.2 Langkah-langkah Analisis Sistem

Di dalam tahap analisis terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analisis sistem, lang-langkah tersebut adalah :

1. *Identify* (mengidentifikasi masalah)

   Mengidentifikasi masalah merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam tahap analisis sistem. Masalah dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan yang diinginkan untuk dipecahkan. Masalah inilah yang menyebabkan sasaran dari sistem tidak dapat dicapai. Oleh karena itulah pada tahap analisis sistem, tahap pertama yang harus dilakukan adalah mengidentifikasi masalah.

2. *Understand* (memahami kerja dari sistem yang ada)

   Langkah kedua dari tahap analisis sistem adalah memahami kerja dari sistem yang ada. Langkah ini dapat dilakukan dengan mempelajari secara terinci bagaimana sistem yang ada beroprasi. Untuk mempelajari operasi dari sistem ini diperlukan data yang dapat diperoleh dengan cara melakukan penelitian.

3. *Analyze*, yaitu menganalisis sistem

   Langkah ini dilakukan berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

4. *Report*, membuat laporan hasil analisis

Setelah analisis sistem selesai dilakukan, langkah terakhir yang harus dilakukan oleh analis sistem adalah membuat laporan hasil analisis.

2.5 Perancangan Sistem

Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka analis sistem telah mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Tahap selanjutnya yang perlu dilakukan adalah merancang sistem (*system design*).

2.5.1 Pengertian Perancangan Sistem

Menurut HAR [1] perancangan sistem dapat diartikan sebagai berikut:

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem;
2. pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional;
3. persiapan untuk rancangan bangun *implementasi*;
4. menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk;
5. yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi;
6. termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

2.5.2 Tujuan Perancangan Sistem

Menurut HAR [1] tahap perancangan sistem mempunyai dua tujuan utama, yaitu sebagai berikut :

1. untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem.

2. untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancangan bangunan yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat.

Untuk mencapai tujuan ini, analisis sistem harus dapat mencapai sasaran-sasaran sebagai berikut:

1. Perancangan sistem harus berguna, mudah dipahami dan nantinya mudah dipergunakan. Ini berarti bahwa data harus mudah ditangkap, metode-metode harus mudah diterapkan dan informasi harus mudah dihasilkan serta mudah dipahami dan digunakan.
2. Perancangan sistem harus dapat mendukung tujuan utama perusahaan sesuai dengan yang telah didefinisikan pada tahap analisis sistem.
3. Perancangan sistem harus efisien dan efektif untuk dapat mendukung pengolahan transaksi, pelaporan manajemen dan mendukung keputusan yang akan dilakukan oleh manajemen, termasuk tugas-tugas yang lainnya yang tidak dilakukan oleh komputer.
4. perancangan sistem harus dapat mempersiapkan rancangan bangun yang terinci untuk masing-masing komponen dari sistem informasi yang meliputi data dan informasi, simpanan data, metode-metode, prosedur-prosedur, orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak dan pengendalian intern.

2.5.3 Langkah-langkah Perancangan Sistem

Di dalam tahap perancangan sistem terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan oleh analis sistem, langkah-langkah tersebut adalah :

1. Perancangan proses

2. Perancangan basis data (perancangan database).
3. Perancangan program.

2.6 Perancangan Proses

Pada langkah ini perancangan digambarkan dalam bentuk bagan alir dokumen (*Flowmap*), Diagram Arus Data (*Data Flow Diagram*) dan kamus data.

1. Bagan Alir Dokumen (*flowmap*)

   Bagan alir dokumen merupakan bagan alir yang menunjukan arus dari laporan dan formilir termasuk tembusan-tembusannya. Beberapa simbol yang digunakan di bagan alir dokumen antara lain :

   a. Dokumen

      Simbol ini menunjukan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer.

   b. Kegiatan Manual

      Simbol ini menunjukan pekerjaan manual yang dilakukan oleh orang.

   c. Simpanan Offline

      Simbol ini menunjukan file non-komputer yang diarsipkan.

   d. Proses

      Simbol ini menunjukan kegiatan proses dari operasi program komputer.

   e. Simpanan Data

      Simbol ini menunjukan tempat penyimpanan data.

   f. Penghubung

Simbol ini menunjukan penghubung kehalaman yang masih sama atau ke halaman lain.

2. Diagram Arus Data / *Data Flow Diagram.*

   DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (misalnya lewat telepon, surat dan sebagainya) atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (misalnya file kartu, *microfhice*, hard disk, tape, disket dan sebagainya). DFD merupakan alat yang cukup populer saat ini, karena dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas. Lebih lanjut DFD merupakan dokumentasi dari sistem yang baik. Beberpa simbol yang digunakan di DFD antara lain:

   a. Kesatuan Luar (*External Entity*)

      Setiap sistem pasti mempunyai batas sistem yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luasnya. Sistem akan menerima input dan menghasilkan output kepada lingkungan luasnya. Kesatuan luar (*external entity*) merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem. Kesatuan luar ini kebanyakan adalah salah satu dari berikut ini :

      1. Suatu kantor, departemen atau divisi dalam perusahaan tetapi di luar sistem yang sedang dikembangkan.

2. Orang atau sekelompok orang di organisasi tetapi di luar sistem yang sedang dikembangkan.
3. Suatu organisasi atau orang di luar organisasi.
4. Sistem informasi yang lain di luar sistem yang sedang dikembangkan.
5. Sumber asli dari transakasi.
6. Penerima akhir dari suatu laporan yang dihasilkan oleh sistem.

Suatu kesatuan luar dapat disimbolkan dengan suatu notasi kotak.

Arus Data (*Data Flow*)

Arus data di DFD di beri simbol suatu panah. Arus data ini mengalir diantara proses (*process*), simpanan data (*data store*) dan kesatuan luar (*external entity*). Arus data ini menunjukan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem. Berikut adalah simbol dari arus data :

b. Proses

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses. Suatu proses dapat ditunjukan dengan simbol lingkaran atau dengan simbol empat persegi panjang tegak dengan sudut-sudutnya tumpul. Berikut adalah simbol dari proses.

c. Simpanan Data (*Data Store*)

Simpanan data merupakan simpanan dari data yang dapat berupa :

1. Suatu file atau database di sistem komputer.

2. Suatu arsip atau catatan manual.
3. Suatu kotak tempat data di meja seseorang.
4. Suatu tabel acuan manual.
5. Suatu agenda atau buku.

Simpanan data di DFD dapat disimbolkan dengan sepasang garis horizontal paralel yang kedua ujungnya terbuka atau salah satu ujungnya tertutup. Berikut adalah simbol dari simpanan data.

1. Kamus Data

Kamus data atau disebut juga *systems data dictionary* adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap.

2.7 Perancangan Basis Data

Merancang database merupakan suatu hal yang sangat penting. Kesulitan utama dalam merancang database adalah bagaimana merancang sehingga database dapat memuaskan keperluan saat ini dan masa mendatang. Pada langkah ini terdapat empat bagian, yaitu ERD (*entity Relationship Diagram*), normalisasi, relasi tabel dan struktur file.

1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

   Relasi antara dua file atau dua tabel dapat dikategorikan menjadi tiga macam, antara lain :

   a. *One to One Relationship*

      Relasi antara dua file atau dua tabel dapat dikategorikan menjadi tiga macam, antara lain :

b. *One to Many Relationship*

Hubungan antara file pertama dan file kedua adalah satu berbanding banyak atau dapat pula dibalik menjadi banyak lawan satu.

2. Normalisasi

Normalisasi merupakan pengelompokan data elemen menjadi tabel-tabel yang menunjukkan *entity* dan relasinya. Pada proses normalisasi selalu diuji pada beberapa kondisi, apakah ada kesulitan pada saat menambah / *insert*, menghapus / *delete*, mengubah / *update*, membaca / *retrieve* pada suatu database. Bila ada kesulitan pada pengujian tersebut, maka relasi tersebut dipecahkan pada beberapa tabel lagi atau dengan kata lain perancangan belumlah mendapat database yang optimal. Walaupun jumlah normalisasi ini bervareasi, dasar normalisasi sebenarnya hanya ada tiga, yaitu bentuk normal pertama, bentuk normal kedua dan bentuk normal ketiga. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai ketiga bentuk tersebut dan akan dimulai dengan bentuk tidak normal.

a. Bentuk Tidak Normal (*Unnormalized Form*)

Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti suatu format tertentu, dapat saja data tidak lengkap atau terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai dengan kedatangannya.

b. Bentuk Normal Pertama (*INF / First Normal Form*)

Bentuk ini sangat sederhana. Aturannya, sebuah tabel tidak boleh mengandung kelompok yang berulang.

c. Bentuk Normal Kedua (*2NF / Second Normal Form*)

Aturan normal kedua berbunyi bahwa bentuk data telah memenuhi criteria bentuk normal kesatu dan setiap field yang tidak bergantung sepenuhnya pada kunci primer harus dipindahkan ke tabel lain.

d. Bentuk Normal Ketiga (*3 NF / Third Normal Form*)

Aturan normalisasi ketiga berbunyi bahwa relasi haruslah dalam bentuk normal kedua dan tidak boleh ada kebergantungan antara field-field non-kunci (kebergantungan *transitif*).

3. Relasi Tabel

Di dalam sebuah database, setiap tabel memiliki sebuah field yang memiliki nilai unik untuk setiap baris. Field ini ditandai dengan icon bergambar kunci di depan namanya. Baris-baris yang berhubungan pada tabel mengulangi kunci primer (*primary key*) dari baris yang dihubungkannya pada tabel lain. Salinan dari kunci primer di dalam tabel-tabel yang lain di sebut dengan kunci asing (*foreigen key*). Kunci asing ini tidak perlu bersifat ubik, dan semua field bisa menjadi kunci asing. Yang membuat sebuah field merupakan kunci asing adalah jika dia sesuai dengan kunci primer pada tabel lain.

4. Struktur File

   Struktur file merupakan struktur dari perancangan database yang akan digunakan, file-file disusun berdasarkan kelas datanya agar dapat memudahkan dalam penyimpanan data.

2.8 Perancangan Program

Perancangan program dimaksudkan untuk memudahkan pemrogram komputer dalam melaksanakan tugasnya. Pada langkah ini terdapat empat bagian, yaitu perancangan *input / output*, pengkodean, struktur menu dan kebutuhan sistem.

1. perancangan *Input / Output*

   a. Perancangan *Input*

      Masukan (*input*) merupakan awal dimulainya proses informasi. Bahan mentah dari informasi adalah data yang terjadi dari transaksi-transaksi yang dilakukan oleh organisasi. Data hasil dari transaksi merupakan masukan untuk sistem informasi. Hasil dari sistem informasi tidak lepas dari data yang dimasukkan. Sampah yang masuk sampah pula yang keluar (*garbage in garbage out*). Supaya tidak dihasilkan sampah, maka input yang masuk dalam sistem informasi harus tidak boleh berupa sampah. Oleh karena itu perancangan input harus berusaha membuat suatu sistem yang dapat menerima input yang bukan sampah.

   b. Perancangan *Output*

      Keluaran (*Output*) merupakan produk dari sistem informasi yang dapat dilihat. Istilah output ini kadang-kadang membingungkan,

karena output dapat terdiri dari macam-macam jenis. Output dapat berupa hasil dari media keras (seperti misalnya kertas, microfilm) atau hasil media lunak (berupa tampilan di layer video).

Menurut HAR [1] output dapat diklasifikasikan kedalam dua tipe, yaitu output intern (*internal output*) dan output eksternal (*external output*). Output intern adalah output yang dimaksudkan untuk mendukung kegiatan manajemen. Output ini akan tetap tinggal di dalam peusahaan dan akan di simpan sebagai arsip atau dimusnahkan bila sudah tidak dipergunakan lagi. Output jenis ini dapat berupa laporan-laporan terinci, laporan-laporan ringkasan dan laporan-laporan lainnya. Output ekstern adalah output yang akan didistribusikan kepada pihak luar yang membutuhkannya. Contoh output ekstern adalah faktur, check, tanda terima pembayaran dan sebagainya.

2. Pengkodean

Pengkodean digunakan untuk tujuan mengklasifikasikan data, memasukkan data ke dalam komputer dan untuk mengambil bermacam-macam informasi yang berhubungan dengannya. Kode dapat dibentuk dari kumpulan angka, huruf dan karakter-karakter khusus (misalnya %, /, -,$, #, &, :, dan sebagainya). Angka merupakan simbol yang banyak digunakan pada sistem pengkodean. Akan tetapi kode yang berbentuk angka lebih dari 6 digit akan sulit untuk diingat.

Menurut HAR [1] ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengkodean, yaitu:

a. Harus mudah diingat.

   Supaya kode mudah diingat, maka dapat dilakukan dengan cara menghubungkan kode tersebut dengan obyek yang diwakilinya.

b. Harus unik.

   Kode harus unik untuk masing-masing item yang diwakilinya.

   Unik berarti tidak ada kode yang kembar.

c. Harus fleksibel.

   Kode harus fleksibel sehingga memungkinkan perubahan-perubahan atau penambahan item baru tetap dapat diwakili oleh kode.

d. Harus efisien.

   Kode harus sependek mungkin, selain mudah diingat juga akan efisien bila direkam di simpanan luar komputer.

e. Harus konsisten.

   Bilamana mungkin, kode harus konsisten dengan kode yang telah dipergunakan.

f. Harus distandarisasi.

   Kode harus distandarisasi untuk seluruh tingkatan dan departemen dalam organisasi. Kode yang tidak standar akan mengakibatkan kebingungan, salah pengertian dan dapat cenderung terjadi kesalahan pemakaian bagi yang mengguanakan kode tersebut.

g. Spasi dihindari.

   Spasi didalam kode sebaiknya dihindari, karena dapat menyebabkan kesalahan di dalam menggunakannya.

h. Hindari karakter yang mirip.

Karakter-karakter yang hamper serupa bentuk dan bunyi pengucapannya sebaiknya tidak digunakan dalam kode.

i. Panjang kode harus sama.

Masing-masing kode yang sejenis harus mempunyai panjang yang sama.

2. Struktur Menu

Menu banyak digunakan dalam dialog karena merupakan jalur pemakai (*user interface*) yang mudah difahami dan mudah digunakan. Menu berisi dengan beberapa alternatife atau pilihan yang disajikan kepada *user*. *User* dapat memilih pilihan di menu dengan cara menekan tombol angka atau huruf yang dihubungkan dengan pilihan tersebut. Jika pilihan dari menu terlalu banyak, maka dapat di organisasikan secara berjenjang.

3. Kebutuhan Sistem

Kebutuhan-kebutuhan sistem (*system requirements*) yang harus diperhatikan dalam merancang sistem informasi antara lain :

a. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software Requirements*)

Sistem harus disesuaikan dengan ketersediaan perangkat lunak yang digunakan oleh perusahaan dan dapat mengikuti perubahan (*upgrade*) perangkat lunak yang dilakukan oleh perusahaan.

b. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware Requirements*)

Sistem harus disesuaikan dengan ketersediaan perangkat keras yang digunakan oleh perusahaan dan dapat mengikuti perubahan (*upgrade*) perangkat keras yang dilakukan oleh perusahaan.

2.9 Pembelian

Sistem pembelian merupakan langkah aktifitas operasi perusahaan yang pertama dilaksanakan dalam suatu aktifitas operasi perusahaan. Kegagalan dalam aktifitas pembelian antara lain menyangkut harga, kuantum, dan kualitas, mempunyai pengaruh terhadap aktifitsa lainnya. Misalnya kualitas bahan baku yang salah akan mengakibatkan kualitas hasil produksi juga akan salah yang mempunyai dampak yang luas kepada katifitas penjualan. Demikian pula apabila nilai pembelian salah dalam arti harga perolehan cukup tinggi sebagai akibat adanya manipulasi dan lain-lain, akan mengakibatkan harga pokok penjualan juga akan tinggi sehingga tidak dapat bersaing dalam pemasaran.

Keputusan operasional yang sangat penting dalam aktifitas pembelian adalah memilih pemasok untuk berbagai persediaan. Beberapa faktor yang harus dipertimbangkan dalam membuat keputusan adalah :

a. harga
b. kualitas bahan baku
c. dapat diandalkan dalam pengiriman

2.9.1 Klasifikasi dari sistem transaksi pembelian

Adapun klasifikasi dari sistem transaksi pembelian yang mendukung sistem pembelian adalah sebagai berikut :

a. Pembelian secara kontan

   Yaitu pembelian dilaksanakan secara *cash*. Kebiasaan yang umum sekarang yaitu jangka waktu satu bulan pun dianggap kontan.

b. Pembelian secara kredit

   Yaitu pembelian yang mendapat fasilitas pembayaran lebih dari satu bulan.

c. Pembelian secara tender

   Yaitu pembelian yang dilaksanakan apabila menyangkut nilai cukup besar, maka permohonan tender oleh calon penjual biasanya melalui prosedur jaminan tender (bid bon) dilengkapi dengan jaminan Bank.

d. Pembelian secara berjangka (Future Trading)

   Yaitu pembelian atas barang barang yang telah dimiliki standar kualitas yang ditawarkan dipasar berjangka, selain kualitas telah terjamin juga dapat menutup kemungkinan kerugian karena adanya kenaikan harga.

e. Pembelian secara cicilan

   Yaitu suatu cara pembelian dimana harga atas barang dibayar secara mencicil setelah diperhitungkan bunga Bank.

2.10 Penjualan

Menurut SWA [6] penjualan adalah *interaksi antar individu, saling bertemu muka yang ditujukan untuk menciptakan, memperbaiki, menguasai atau mempertahankan hubungan pertukaran yang saling menguntungkan dengan pihak lain.*

Dalam hal ini, perusahaan memerlukan tenaga-tenaga penjualan untuk melakukan penjualan. Tugas-tugas yang mereka lakukan cukup luwes karena secara langsung dapat mengetahui keinginan, motivasi dan perilaku konsumen.

2.10.1 Jenis-jenis penjualan

Dalam hal ini, jenis-jenis penjualan dikelompokkan menjadi lima kelompok, yaitu:

1. *Trade Selling*

   Trade Selling dapat terjadi bilamana produsen dan pedagang besar mempersilakan pengecer untuk berusaha memperbaiki distributor produk-produk mereka.

2. *Missionary Selling*

   Dalam *Missionary Selling*, penjual berusaha ditingkatkan dengan mendorong pembeli untuk membeli barang-baran dari penyalur.

3. *Technical Selling*

   Technical Selling berusaha meningkatkan penjualan dengan pemberian saran dan nasehat kepada pembeli akhir dari barang dan jasanya.

4. *New Business Selling*

   New Business Selling berusaha membuka transaksi baru dengan merubah calon pembeli menjadi pembeli. Jenis penjualan ini sering dipakai oleh perusahaan asuransi.

2.10.2 Jenis-jenis tenaga penjualan

Berdasarkan tugas penjualan, jenis-jenis tenaga penjualan dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu :

1. *Merchandising Salesman*

Merchandising Salesman tidak hanya menjual saja, tetapi juga membantu penyalur dalam mempromosikan penjualan produknya.

2. *Detail Man*

   Ciri khusus dari *detail man* adalah tidak melakukan penjualan secara langsung tetapi detail man mempromosikan dahulu produk yang akan dijualnya.

3. *Sales Engineer*

   Sales Engineer adalah penjual yang juga dapat memberikan latihan atau demonstrasi secara teknis tentang barang-barang yang dijual.

4. *Pioneer Product Salesman*

   Pioneer Product Salesman mempunyai tugas pokok untuk membuka daerah baru atau segmen pasar yang baru bagi produk barunya.