BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan beberpa teori yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas sebagai dasar terhadap pemahaman sebuah sistem yang dipakai dalam mengimplemntasikan konsep-konsep kedalam semua kegiatan pengembangan sistem.

2.1 Konsep Dasar Sistem

Suatu sistem pada dasarnya marupakan suatu susunan yang teratur dari kegiatan yang berhubungan satu sama lain dan prosedur-prosedur yang berkaitan yang melaksanakan dan mempermudah pelaksanaan kegiatan utama dari suatu organisasi. Menurut Jogiyanto (2001:1) *"Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu"*. Jadi suatu system merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama sama denga tujuan untuk melakukan suatu kegiatan untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

2.1.1 Karakteristik Sistem

Dalam penggunaannya, suatu sistem mempunyai maksud tertentu. Maksud dari sistem adalah untuk mencapai tujuan dan sasaran yang telah disepakati bersama. Untuk mencapai tujuan dan sasaran tersebut menurut Jogiyanto (2001:3) suatu sistem haruslah mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang saling berhubungan, antara lain sebagai berikut:

a. Komponen Sistem *(components)*

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem, atau bagian-bagian dari sistem.

b. Batas Sistem *(Boundary)*

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menujukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

c. Lingkungan Luar Sistem *(Environment)*

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedang lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan menggangu kelangsungan hidup dari sistem.

d. Penghubung Sistem *(Sistem Interface)*

Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan

sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

e. Masukan Sistem *(Sistem Input)*

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

f. Keluaran Sistem (*Sistem Output*)

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.

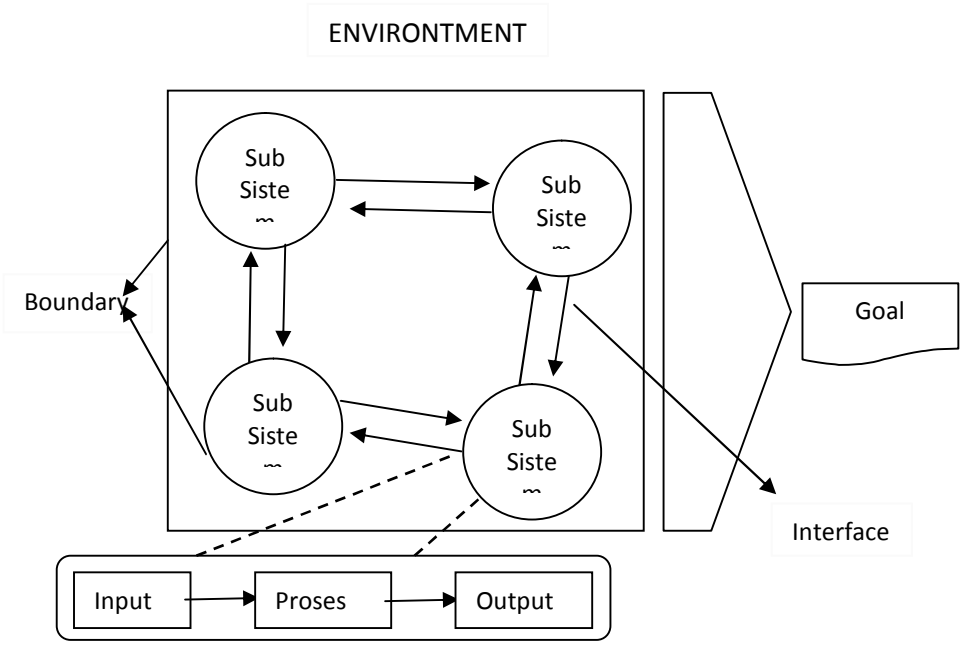
g. Pengolah Sistem (*Sistem Processing*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

Karakteristik atau sifat-sifat suatu sistem dapat kita lihat seperti yang dikutip dari buku Analisis dan Desain Sisitem Informasi, Jogianto HM pada gambar berikut ini :



Gambar 2.1 Karakteristik Sistem

(Sumber : Jogiyanto HM, 2001. *Analisis dan Desain Sistem Informas.* Andi Offset. Yogyakarta)

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Sistem abstrak (*abstract sistem*) dan sistem fisik (*physical sistem*)

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.

b. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah dan sistem buatan manusia (*natural system)*

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak hasil buatan manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan *human-machine sistem*.

c. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu dan sistem tak tentu *(deterministic system)*

Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi di antara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

d. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed sistem*) dan sistem terbuka (*open sistem*)

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak berpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya campur tangan dari pihak di luarnya. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau sub-sistem lainnya. Karena keterbukaan sistem ini, maka suatu sistem harus mempunyai suatu sistem pengendalian yang baik.

2.2 Konsep Dasar Informasi

Suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Suatu sistem yang baik harus mempunyai tujuan dan sasaran yang tepat karena hal ini akan sangat menentukan dalam mendefinisikan masukan yang dibutuhkan sistem dan juga keluaran yang dihasilkan.

2.2.1 Pengertian Informasi

Di dalam pengolahan sistem pada akhirnya menghasilkan suatu informasi, untuk itu pendefenisian informasi diperlukan untuk menunjang berhasilnya pengembangan sistem yang akan dirancang. Menurut Jogiyanto H.M (2001:8) *"Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi menerimanya"*.

2.2.2 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya.

Sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu cara mengelola pekerjaan informasi dengan menggunakan pendekatan sistem. Sistem informasi merupakan suatu proses sistem manusia dan mesin yang terintegrasi secara harmonis untuk menyediakan informasi yang dapat

digunakan oleh user untuk mendukung fungsi operasi, manajemen dan pengambilan keputusan di dalam organisasi baik secara manual maupun dengan kemampuan teknologi informatika (komputer)

Sistem Informasi menurut Jogiyanto H.M (2001:11) *"Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan"*.

2.2.3 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan *(building blok),* yang terdiri dari komponen input, komponen model, komponen output, komponen teknologi, komponen hardware, komponen software, komponen basis data, dan komponen kontrol. Semua komponen tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran.

a. Komponen input

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

b. Komponen model

Komponen ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di

basis data dengan cara yag sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. Komponen output

Hasil dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua pemakai sistem.

d. Komponen teknologi

Teknologi merupakan *"tool box"* dalam sistem informasi, Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran, dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

e. Komponen hardware

Hardware berperan penting sebagai suatu media penyimpanan vital bagi sistem informasi. Yang berfungsi sebagai tempat untuk menampung database atau lebih mudah dikatakan sebagai sumber data dan informasi untuk memperlancar dan mempermudah kerja dari sistem informasi.

f. Komponen software

Software berfungsi sebagai tempat untuk mengolah,menghitung dan memanipulasi data yang diambil dari hardware untuk menciptakan suatu informasi.



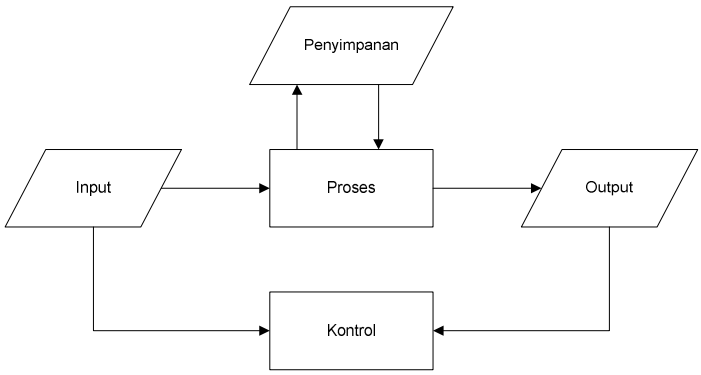
Gambar 2. 2 Komponen Sistem Informasi

(Sumber : Al-bahra bin ladjamudin.2005.*Analisis dan desain sistem infomasi*.Graha Ilmu.Yogyakarta)

Kegiatan – kegiatan dalam suatu informasi meliputi :

1. Input, kegiatan menyediakan data untuk diproses
2. Proses, menggambarkan bagaimana suatu data diproses untuk menghasilkan informasi yang bernilai lebih tinggi
3. Output, kegiatan yang menghasilkan keluaran berupa informasi hasil dari proses.
4. Penyimpanan, kegiatan untuk memelihara dan menyimpan data.
5. Kontrol (pengendali), suatu aktifitas untuk menjamin bahwa sistem informasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah seperangkat komputer baik hardware dan software yang digunakan oleh sipemakai (user) secara bersamaan dengan tujuan mencari fakta dan kebenaran yang berkaitan dengan suatu masalah atau kejadian.

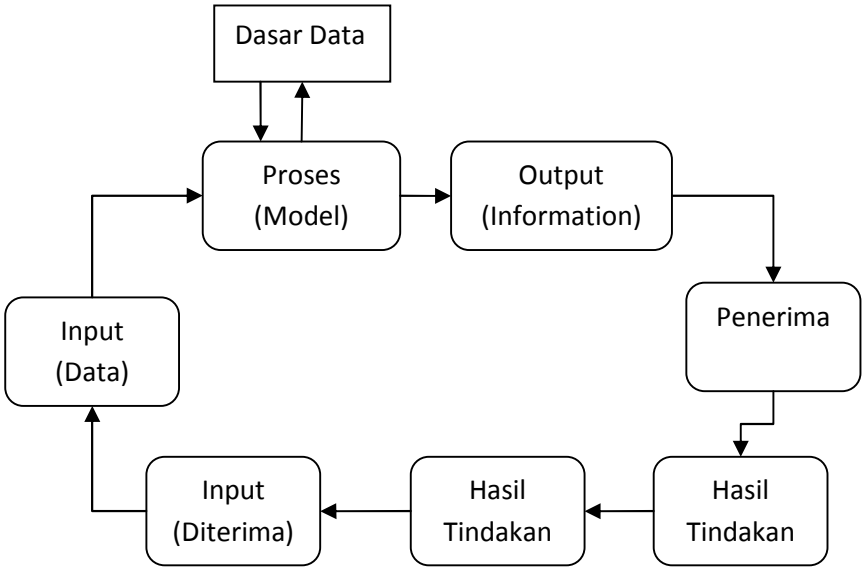


Gambar 2.3 Kegiatan Sistem Informasi

(Sumber : Susanto Azhar, 2000, *Sistem Informasi Manajemen : Konsep dan pengembangannya*, Lingga Jaya Bandung, Bandung)

2.2.4 Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah, belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi. Data yang diolah melalui model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus.



Gambar 2.4 Siklus Informasi

(Sumber : Al-Bahra.2005.*Analisis dan Desain Sistem Informasi*.Graha Ilmu.Yogyakarta)

2.2.5 Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi tergantung dari beberapa hal, yaitu :

1. Akurat, informasi yang dihasilkan harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan bagi orang yang menerima informasi tersebut.
2. Tepat waktu, informasi yang diterima harus tepat pada waktunya, sebab kalau informasi yang diterima lambat maka informasi tersebut sudah tidak berguna lagi.
3. Relevan, informasi tersebut harus mempunyai manfaat bagi penerimanya.
4. Lengkap, artinya informasi harus diberikan secara lengkap.

Efisiesn, informasi yang berkualitas memiliki sintak ataupun kalimat yang sederhana (tidak berbelit-belit, tidak juga puitis, bahkan romantic)

5. Efisiesn, informasi yang berkualitas memiliki sintak ataupun kalimat yang sederhana (tidak berbelit-belit, tidak juga puitis, bahkan romantic), namun mampu memberikan makna dan hasil yang mendalam, atau bahkan menggetarkan setiap orang atau benda apapun yang menerimanya.
6. Dapat dipercaya, informasi tersebut berasal dari sumber yang dapat dipercaya. Sumber tersebut juga telah teruji tingkat kejujurannya.

2.2.6 Nilai Informasi

Dikutip dari http://ghanoz2480.wordpress.com / konsep sistem informasi/ 12 April 2010. Nilai dari informasi (*value of information*) ditentukan oleh dua hal, yaitu manfaat dan biaya untuk mendapatkan informasi tersebut. Suatu informasi dapat dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkannya. Sebagian besar informasi tidak dapat ditaksir secara pasti nilai keuntungannya (dalam satuan uang), tetapi kita dapat menaksir nilai efektifitas dari informasi tersebut. Pengukuran nilai informasi biasanya dihubungkan dengan analisis *cost effectiveness* atau *costbenefit*.

2.3 Arsitektur Jaringan Komputer

Arsitektur aplikasi merupakan rancangan yang diterapkan pada suatu komputer yang saling berhubungan satu dengan yang lain yang sering disebut dengan jaringan komputer, dengan tujuan untuk dapat menggunkan data dan sumber informasi secara bersama. Arsitektur aplikasi jaringan komputer terbagi atas berbagai macam jenis jaringan komputer yang dapat digunakan oleh user sesuai dengan kebutuhan.

2.3.1 Jaringan Komputer

Menurut Dede Sopandi (2005:5) **"***Komputer saat ini merupakan komponen yang sangat penting dalam menyelesaikan sistem administrasi komputer. Hal ini kita bisa lihat bagaimana percepatan arus informasi baik dari dalam maupun diluar kantor. Data yang kita buat atau diperoleh dari luar mungkin diperlukan tidak hanya untuk sendiri tetapi seringkali dibutuhkan atau diperlukan untuk diproses selanjutnya oleh pengguna komputer lainnya, sehingga menghasilkan informasi baru , dan data informasi ini selanjutnya diproses oleh user berikutnya dan begitu seterusnya hingga diperoleh data yang selanjutnya di didistribusika"*.

Pengolahan data secara terpisah pada banyak PC dirasa memperlambat efektifitas kerja. Untuk meningkatkan efisiensi dan produktifitas maka dibutuhkan suatu sistem yang dapat mendistribusikan data dengan cepat dan mengolah data tersebut pada masing-masing user.

Jaringan komputer merupakan gabungan antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi.gabungan teknologi ini melahirkan dan pengolahan data

yang dapat didistribusikan, mencakup pemakaina, *database*, *software* aplikasi dan peralatan *hardware.*

Berdasarkan kutipan dari http://ichamahadi.files.wordpres.com/Jaringan Komputer/12 Maret 10 "*Jaringan Komputer adalah hubungan dua buah simpul (umumnya berupa komputer) atau lebih yang tujuan utamanya adalah untuk melakukan pertukaran data*".

Dapat disimpulkan oleh penulis, Jaringan komputer adalah sekumpulan komputer pribadi saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya menggunakan protokol komunikasi sehingga dapat saling berbagi informasi, program penggunaan bersama perangkat keras seperti printer, *harddisk*, selain itu jaringan komputer dapat diartikan sebagai kumpulan sejumlah terminal komunikasi yang berada di berbagai lokasi yang terdiri dari lebih dari satu komputer yang saling berhubungan. Dalam sebuah jaringan komputer biasanya terhubung sejumlah komputer ke sebuah atau beberapa *server.*

Server sebuah komputer yang berisi program, baik sistem operasi maupun programa aplikasi yang menyediakan pelayanan kepada komputer atau program lain yan sama ataupun berbeda.komputer *server* adalah komputer yang biasanya dikhususkan untuk penyimpanan data atau sebagai basis data. Dede Sopandi (2005:5).

2.3.2 Jenis - Jenis Jaringan Komputer

Dikutip dari : http://ruszak.blogspot.com/*tutorial-jaringan-komputer.html*/ 21 Januari 2008/. Secara umum jaringan komputer dibagi atas lima jenis, yaitu ;

1. **LAN (Local Area Network)**

   Local Area Network (LAN), merupakan jaringan milik pribadi di dalam sebuah gedung atau kampus yang berukuran sampai beberapa kilometer. LAN seringkali digunakan untuk menghubungkan komputer-komputer pribadi dan workstation dalam kantor suatu perusahaan atau pabrik-pabrik untuk memakai bersama sumberdaya (resouce, misalnya printer) dan saling bertukar informasi.

2. **MAN (Metropolitan Area Network)**

   Metropolitan Area Network (MAN), pada dasarnya merupakan versi LAN yang berukuran lebih besar dan biasanya menggunakan teknologi yang sama dengan LAN. MAN dapat mencakup kantor-kantor perusahaan yang letaknya berdekatan atau juga sebuah kota dan dapat dimanfaatkan untuk keperluan pribadi (swasta) atau umum.MAN mampu menunjang data dan suara, bahkan dapat berhubungan dengan jaringantelevisi kabel.

3. **WAN (Wide Area Network)**

   Wide Area Network (WAN), jangkauannya mencakup daerah geografis yang luas, seringkali mencakup sebuah negara bahkan

benua. WAN terdiri dari kumpulan mesin-mesin yang bertujuan untuk menjalankan program-program (aplikasi) pemakai.

4. Internet

Sebenarnya terdapat banyak jaringan didunia ini, seringkali menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang berbeda-beda . Orang yang terhubung ke jaringan sering berharap untuk bisa berkomunikasi dengan orang lain yang terhubung ke jaringan lainnya. Keinginan seperti ini memerlukan hubungan antar jaringan yang seringkali tidak kampatibel dan berbeda. Biasanya untuk melakukan hal ini diperlukan sebuah mesin yang disebut gateway guna melakukan hubungan dan melaksanakan terjemahan yang diperlukan, baik perangkat keras maupun perangkat lunaknya, Kumpulan jaringan yang terinterkoneksi inilah yang disebut dengan internet.

5. Jaringan Tanpa Kabel

Jaringan tanpa kabel merupakan suatu solusi terhadap komukasi yang tidak bisa dilakukan dengan jaringan yang menggunakan kabel. Saat ini jaringan tanpa kabel sudah marak digunakan dengan memanfaatkan jasa satelit dan mampu memberikan kecepatan akses yang lebih cepat dibandingkan dengan jaringan yang menggunakan kabel.

2.3.3 Manfaat Jaringan Komputer

Berdasarkan kutipan dari http://idwikipedia.org/*Manfaat Jaringan Komputer*/12 Maret 2010, manfaat Jaringan Komputer adalah sebagai berikut :

1) Resource sharing

   Dapat menggunakan sumberdaya yang secara bersama-sama. Misalnya seorang pengguna yang berada di 100 Km jauhnya dari suatu data, tidak mendapatkan kesulitan dalam menggunakan data tersebut dan seolah olah data tersebut berada di dekatnya. Hal ini sering diartikan bahwa jaringan komputer mengatasi masalah jarak.

2) Reliabilitas tinggi

   Dengan jaringan komputer kita akan mendapatkan reliabilitas yang tinggi dengan memiliki sumber-sumber alternatif persediaan. Misalnya semua file dapat disimpan atau di copy ke dua, ketiga , atau lebih komputer yang terkoneksi ke jaringan. Sehingga bila satu mesin rusak maka salinan di mesin lain bisa digunakan.

3) Menghemat uang

   Komputer berukuran kecil mempunyai rasio harga atau kinerja yang lebih baik dibandingkan dengan komputer yang besar. Komputer besar seperti *mainframe* memiliki kecepatan kira – kira sepuluh kali lebih kecepatan komputer kecil/pribadi. Akan tetapi harga mainframe seribu kali lebih mahal dari komputer Pribadi. Ketidak seimbanggan rasio Harga/ Kinerja inilah membuat para perancang sistem untuk membangun sistem yang terdiri dari komputer – komputer Pribadi.

2.3.4 Topologi Jaringan

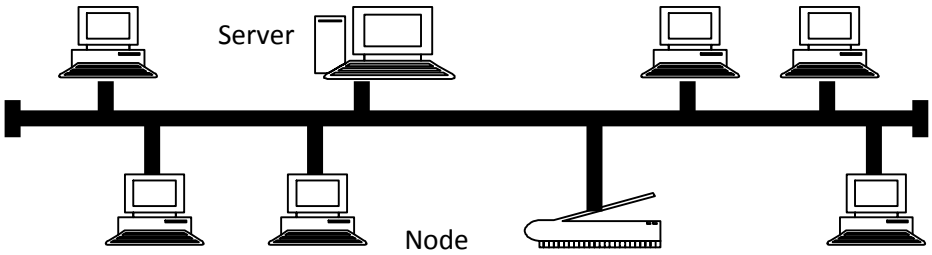
Topologi jaringan dalam buku *Instalasi dan Konfigurasi Jaringan Komputer* karangan Dede Sopandi (2005:37) adalah susunan fisik bagaimana node-node saling dihubungkan. Ada tiga topologi yang digunakan, yaitu :

1. Topologi Bus atau Linier

   Topologi linear bus merupakan topologi yang banyak digunakan pada masa penggunaan kabel coaxial menjamur. Dengan menggunakan *T-connector* (dengan terminator 50 ohm pada ujung *network*), maka komputer atau perangkat jaringan lainnya bisa dengan mudah dihubungkan satu sama lain.

   Karakteristik topologi bus adalah sebagai berikut :

   a. Merupakan satu kabel yang kedua ujungnya ditutup di mana sepanjang kabel terdapat node-node.
   b. Signal melewati kabel 2 arah dan mungkin terjadi collision.
   c. Problem terbesar jika salah satu segmen putus, maka seluruh jaringan komputer akan berhenti.
   d. Topologi bus adalah jalur transmisi diman sinyal diterima akan dikirimkan pada setiap alat / device yang tersambung pada suatu garis lurus (kabel), signal hanya akan ditangkap oleh alat yang dituju, sedangkan alat lainnya yang bukan tujuan akan mengabaikan signal tersebut atau hanya akan dilewati saja.



Gambar 2.5 Topologi Bus
(Sumber : Sopandi Dede.2005. *Instalasi dan Konfigurasi Jaringan Komputer.* Informatika: Bandung)

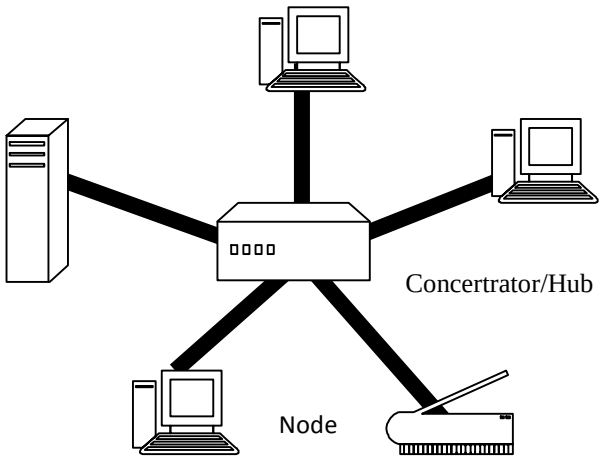
2. **Topologi Star atau Hub**

Dikutip dari http://ghanoz2480.files.wordpress.com/2008/06/ghanoz-2480-topologi-jaringan1.pdf. Pada topologi Star, masing-masing *workstation* dihubungkan secara langsung ke server atau HUB.

Topologi ini banyak digunakan di berbagai tempat, karena kemudahan untuk menambah atau mengurangi serta mudah untuk mendeteksi kerusakan pada sistem jaringan yang ada.

Topologi ini mempunyai karakteristik sebagai berikut :

a. Setiap node berkomunikasi langsung dengan central node, *traffic data* mengalir dari node ke *central node* dan kembali lagi
b. Mudah dikembangkan karena setiap node hanya memiliki kabel yang langsung terhubung ke central node
c. Keunggulan jika satu kabel node terputus yang lainnya tidak terganggu
d. Dapat digunakan kabel lower grade karena hanya menghandle satu traffic node dan biasanya menggunakan kabel UTP.

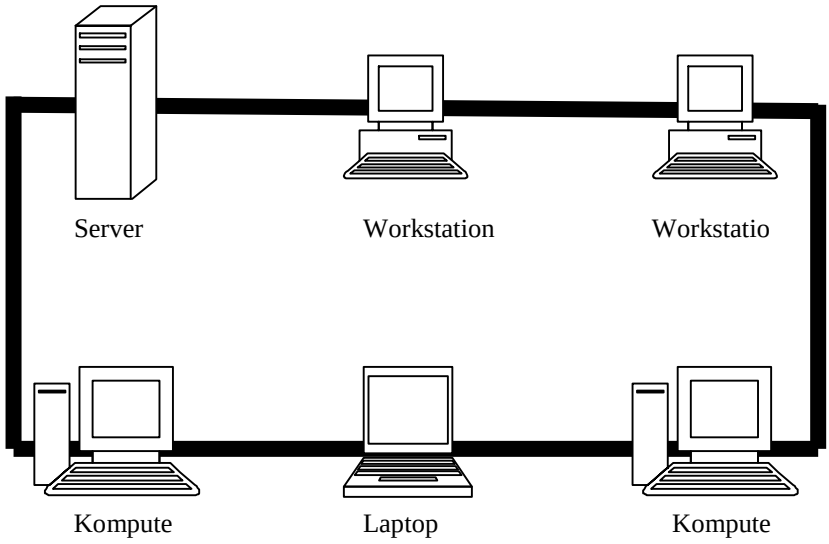


Gambar 2.6 Topologi Star

(Sumber : Dede Sopandi.2005. *Instalasi dan Konfigurasi Jaringan Komputer.* Informatika: Bandung)

3. **Topologi Ring**

Dikutip dari http://ghanoz2480.files.wordpress.com/2008/06/ghanoz-2480-topologi-jaringan1.pdf. Penempatan kabel yang digunakan dalam *ring* menggunakan desain yang sederhana. Pada topologi *ring*, setiap komputer terhubung ke komputer selanjutnya, dengan komputer terakhir terhubung ke komputer yang pertama. Tetapi sayangnya, jika akan dilakukan penambahan atau pengurangan komputer dalam jaringan tentu saja akan mengganggu keseluruhan jaringan.



Gambar 2.7 Topologi Ring

(Sumber : Sopandi,Dede. *Instalasi dan konfigurasi jaringan komputer*. 2004. Informatika Bandung)

2.4 Definisi – Definisi Kasus yang di analisis

Adapun definisi – definisi kasus yang dianalisis dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

2.4.1 Pengertian Pemesanan

Dikutip dari http://Filateli.wasantara.net.id/newmp/layanan/17Juli 2010/. Pemesanan adalah pelayanan pembelian tidak langsung melalui surat, fax, e-mail dan internet yang pembayarannya dilakukan melalui cara yang ditetapkan misalnya dengan menggunakan cek, transfer, visa/*master card*, weselpos dan giropos.

Pemesanan adalah sejumlah barang yang dibeli atau diminta pada suatu harga dan waktu tertentu.

2.4.2 Konsep Dasar Penjualan

Penjualan berhubungan erat dengan yang namanya pemasran, tetapi penjualan hanyalah merupakan segi dari pemasaran, artinya dalam suatu penjualan hanya memikirkan dan mengurusi soal pertukaran baik berupa barang maupun jasa. Sehingga dari setiap perusahaan tentunya akan menyusun suatu akuntansi penjualan. Tujuan dari konsep dasar penjulan adalah sebagai berikut :

a. Penjualan merupakan sumber pendapatan perusahaan.
b. Pendapatan dari penjualan merupakan sumber pendanaan.
c. Akibat penjualan akan menambah posisi harta pada perusahaan.

Adapun klasifikasi transaksi penjualan dibagi menjadi :

a. Penjualan secara kredit

   Penjulan dilakukan dengan cara mengirimkan barang sesuai dengan pesanan dari pembeli dalam jangka waktu tertentu dan perusahaan mempunyai tagihan kepada pembeli.

b. Penjulan secara tunai

   Penjualan yang dilakukan apabila perusahaan menjual produk secara langsung kepada pembeli dan dibayar pada saat itu juga oleh pembeli.

Setelah telah dikemukakan sebelumnya bahawa bahwa tujuan penjualan adalah melakukan transaksi jual beli yang sebanyak banyaknya, adapun jenis - jenis penjualan yang dilakukan antara lain :

a. Penjualan secara percobaan, ialah penjualan baru terjadi apabila pihak pembeli telah menyatakan persetujuannya terhadap barang yang dijual.

b. Penjualan dengan contoh, ialah penjualan yang terjadi atas dasar contoh barang tersebut baik mengenai barang maupun kualitasnya dan sesuai harganya.
c. Penjualan dengan cicilan atau angsuran, ialah pembeli membayarkan harga barang dengan beberapa kali bayaran.
d. Penjualan dengan kontan dalam hal ini harga dibayar tunai barang dibawa langsung oleh pembeli.

2.4.3 Pengertian Penjualan

Dikutip dari http://*ridwaniskandar*.files.wordpress.com/pengertian penjualan.pdf/12 Maret 2010. Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pemebeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba (Marwan, 1991). Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari penjualan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik mereka sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasikan. Menurut Winardi (1982), penjualan adalah suatu transfer hak atas benda-benda. Dari penjelasan tersebut dalam memindahkan atau mentransfer barang dan jasa diperlukan orang-orang yang bekerja dibidang penjualan seperti pelaksnaan dagang, agen, wakil pelayanan dan wakil pemasaran.

Penjualan terbagi menjadi :

a. Penjualan Tunai *(Cash Sales)*

   Penjualan tunai adalah penjualan barang dagangan dengan meneriama pembayaran kas atau tunai secara langsung dari pelanggan pada saat terjadinya penjualan.

b. Penjualan Kredit *(Credit Sales)*

   Penjualan kredit adalah penjualan barang dagangan dengan kesepakatan antara pembeli dan penjual pada saat transaksi yaitu pembayaran akan dilakukan pada waktu yang akan datang.

c. Potongan Penjualan

   Untuk mendorong pelanggan membayar dalam waktu yang tidak terlalu lama, perusahaan biasanya menawarkan potongan khusus untuk pelanggan yang membayar dalam periode potongan (*discount period*) tertentu.

d. Kas Masuk (*Income cost of financial)*

   Perusahaan harus mengetahui setiap transaksi-transaksi berupa laporan – laporan pada pihak administrasi dan persediaan di gudang agar setiap pemasukan barang yang terjadi diketahui lebih rinci lagi maksudnya pimpinan mengetahui serta mengecek beberapa laporan akhir bulanan dan laporan akhir tahun pada pihk manajemen perusahaan agar perusahaan tahu apakah mengalami rugi / laba.

e. Kas Keluar *(Outcome cost of Financial)*

Setiap pengeluaran kas keluar, perusahaan perlu mengetahui setiap transaksi yang berupa laporan keluar seperti pembukuan transaksi barang yang di beli juga barang yang telah di jual, yang berkaitan dengan financial agar pengeluaran kas dapat menyeimbangi pemasukan kas masuk hingga tak terjadi *defendant cost low* (penurunan kas) antara pembelian dan penjualan barang yang akan di *supply*.

2.4.4 Pengertian Sistem Informasi Penjulan

Dikutip dari http://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_informasi/14 Mei 2010. Sistem Informasi Penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan.

2.4.5 Pengertian Kredit

Dikutip dari http://shelmi.wordpress.com/Pengertian Kredit/15 Mei 2010. Dalam bahasa Latin kredit disebut *"credere"* yang artinya percaya. Maksudnya pemberi kredit percaya kepada penerima kredit, bahwa kredit yang disalurkannya pasti akan dikembalikan sesuai perjanjian. Pada sisi penyaluran dana (*landing of fund*), kredit merupakan pembiayaan yang potensial menghasilkan pendapatan dibanding alternatif pendapatan lainnya. Sedangkan bagi penerima kredit berarti menerima kepercayaan, sehingga mempunyai kewajiban untuk membayar kembali pinjaman tersebut sesuai dengan jangka waktunya.

Transaksi kredit timbul karena suatu pihak meminjam sejumlah uang atau sesuatu yang dipersamakan dengan itu, di mana pihak peminjam wajib melunasi hutangnya atau rekeningnya tersebut pada waktu yang telah ditentukan. Disamping itu kredit pun timbul sebagai akibat adanya transaksi jual beli, dimana pembayarannya ditangguhkan, baik sebagian maupun seluruhnya.

Adapun pengertian kredit menurut UU Perbankan No.7 tahun 1992 : "Kredit adalah penyediaan uang atau tagihan yang dapat dipersamakan dengan itu, berdasarkan persetujuan atau kesepakatan pinjam meminjam antara suatu perusahaan dengan pihak lain yang mewajibkan pihak peminjam untuk melunasi hutangnya setelah jangka waktu tertentu dengan jumlah uang, imbalan atau pembagian hasil keuntungan".

2.4.6 Fungsi Kredit

Dikutip dari http://shelmi.wordpress.com/Pengertian Kredit/15 Mei 2010. Adapun fungsi transaksi kredit dalam kehidupan perekonomian menurut Muchdarsyah Sinungan (1991;5) adalah sebagai berikut:

1. Kredit dapat meningkatkan utilitas (kegunaan) dari uang.
2. Kredit meningkatkan peredaran dan lalu lintas uang.
3. Kredit dapat meningkatkan kegairahan berusaha.
4. Kredit sebagai salah satu alat pengendali stabilitas moneter.
5. Kredit sebagai sarana peningkatan pendapatan nasional.

2.4.7 Tujuan Kredit

Dikutip dari http://shelmi.wordpress.com/Pengertian Kredit/15 Mei 2010.

Tujuan pemberian kredit adalah:

a. Mencari keuntungan; Pemberian kredit merupakan upaya untuk memperoleh hasil dalam bentuk bunga yang diterima oleh bank sebagai balas jasa dan profi si kredit yang dibebankan kepada nasabah, dengan harapan nasabah yang memperoleh kredit pun bertambah maju dalam usahanya. Keuntungan nasabah ini penting untuk kelangsungan hidup bank dan kemajuan usaha nasabah.
b. Membantu usaha nasabah; Membantu usaha nasabah yang memerlukan dana, baik dana investasi maupun dana modal kerja, sehingga debitur akan dapat mengembangkan dan memperluas usahanya.
c. Membantu pemerintah; Semakin banyak kredit yang disalurkan oleh pihak perbankan, maka semakin banyak pengusaha yang dapat berkembang, sehingga mendukung pembangunan di berbagai sektor yang pada akhirnya meningkatkan pendapatan pemerintah dari sektor pajak.
d. Membantu masyarakat; Semakin berkembang sektor riil yang diusahakan oleh pengusaha mikro, kecil dan menengah, akan menciptakan kesempatan kerja bagi masyarakat sehingga kesejahteraan masyarakat akan meningkat.

2.4.8 Pengertian *E-Commerce*

Dikutip dari http://www.sentralweb.com/Onno W. Purbo/*e-commerce*/20 Mei 2010. *E-commerce*, atau *Electronic Commerce* merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat dalam dunia per-internet-an. Penggunaann sistem *E-commerce*, begitu biasanya *Ecommerce* disingkat, sebenarnya dapat menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun pihak produsen dan penjual (*retailer*). Di Indonesia, sistem *E-commerce* ini kurang populer, karena banyak pengguna internet yang masih menyangsikan keamanan sistem ini, dan kurangnya pengetahuan mereka mengenai apa itu *E-commerce* yang sebenarnya.

Bagi pihak konsumen, menggunakan *E-commerce* dapat membuat waktu berbelanja menjadi singkat. Tidak ada lagi berlama-lama mengelilingi pusat pertokoan untuk mencari barang yang diinginkan. Selain itu, harga barang-barang yang dijual melalui *E-commerce* biasanya lebih murah dibandingkan dengan harga di toko, karena jalur distribusi dari produsen barang ke pihak penjual lebih singkat dibandingkan dengan toko konvensional.

Electronic Commerce (E-Commerce) didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet.

Sementara itu Kalakota dan Whinston mendefinisikan *E-Commerce* dari beberapa perspektif, yaitu :

1) Dari perspektif komunikasi, *E-Commerce* adalah pengiriman informasi, produk/jasa, atau pembayaran melalui jaringan telepon, atau jalur komunikasi lainnya
2) Dari perspektif proses bisnis, *E-Commerce* adalah aplikasi teknologi menuju otomatisasi transaksi bisnis dan work flow.
3) Dari perspektif pelayanan, E-Commerce adalah alat yang digunakan untuk mengurangi biaya dalam pemesanan dan pengiriman barang.
4) Dari perspektif online, E-Commerce menyediakan kemampuan untuk menjual dan membeli produk serta informasi melalui internet dan jaringan jasa online lainnya.

Perkembangan teknologi informasi terutama internet, merupakan faktor pendorong perkembangan *e-commerce*. *Internet* merupakan jaringan global yang menyatukan jaringan komputer di seluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antara satu dengan yang lain diseluruh dunia. Dengan menghubungkan jaringan komputer perusahaan dengan internet, perusahaan dapat menjalin hubungan bisnis dengan rekan bisnis atau konsumen secara lebih efisien. Sampai saat ini internet merupakan infrastruktur yang ideal untuk menjalankan e-commerce, sehingga istilah *E-Commerce* pun menjadi identik dengan menjalankan bisnis di internet.

Pertukaran informasi dalam *E-Commerce* dilakukan dalam format dijital sehingga kebutuhan akan pengiriman data dalam bentuk cetak dapat dihilangkan. Dengan menggunakan sistem komputer yang saling terhubung melalui jaringan telekomunikasi, transaksi bisnis dapat dilakukan secara

otomatis dan dalam waktu yang singkat. Akibatnya informasi yang dibutuhkan untuk keperluan transaksi bisnis tersedia pada saat diperlukan. Dengan melakukan bisnis secara elektronik, perusahaan dapat menekan biaya yang harus dikeluarkan untuk keperluan pengiriman informasi. Proses transaksi yang berlangsung secara cepat juga mengakibatkan meningkatnya produktifitas perusahaan.

Dengan menggunakan teknologi informasi, *E-Commerce* dapat dijadikan sebagai solusi untuk membantu perusahaan dalam mengembangkan perusahaan dan menghadapi tekanan bisnis. Tingginya tekanan bisnis yang muncul akibat tingginya tingkat persaingan mengharuskan perusahaan untuk dapat memberikan respon. Penggunaan *E-Commerce* dapat meningkatkan efisiensi biaya dan produktifitas perusahaan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan perusahaan dalam bersaing.

2.5 Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pendukung adalah perangkat lunak yang digunakan dalam merancang sistem dari mulai coding sampai implementasinya, berikut ini adalah perangkat lunak yang akan digunakan dalam merancang perangkat lunak pemesanan dan penjualan *online* pada koperasi :

2.5.1 Mysql

Dikutip dari http://www.smitdev.com/mysq/12 Juni 2010/. MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional yang bersifat open source. MySQL didasarkan pada ***Structure Query Language*** **(SQL)**, yaitu bahasa

untuk menambah, menghapus, dan mengubah informasi di dalam basis data. Perintah standar SQL seperti ADD, DROP, INSERT, dan UPDATE bisa digunakan di MySQL. MySQL bisa dipakai untuk beragam jenis aplikasi, namun paling banyak digunakan pada server web. Website yang menggunakan MySQL bisa menyajikan halaman web yang informasinya bersumber dari basis data. Halaman web jenis ini disebut halaman web dinamis, karena konten halaman web dihasilkan dari basis data. Beberapa alasan dalam memilih mysql adalah :

a. Kecepatan
b. Kemudahan pengguna
c. Ongkos
d. Dukungan bahas query
e. Kapabilitas
f. Konektivitas dan keamanan
g. Portabilitas
h. Distribusi terbuka

Mysql termasuk jenis RDBMS (relation database management system) itulah sebabnya istilah seperti table, baris dan kolom digunaka pada mysql. Pada mysql sebuah database mengandung satu atau sejumlah table, setiap table terdiri dari sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom.

2.5.2 *Web Server*

Dikutip dari http://www.mail-archive.com/pengertianwebserver/12 Juni 2010. *Web Server* adalah sebuah perangkat lunak *server* yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan *web browser* dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman *web* yang umumnya berbentuk dokumen HTML. Salah satu server web yang terkenal di linux adalah Apache. Apache merupakan server web antar *platform* yang dapat berjalan di beberapa *platform* seperti *linux* dan *windows*.

Web Server juga merupakan sebuah komputer yang menyediakan layanan untuk internet. *Server* disebut juga dengan *host*. Agar anda dapat memasukkan *web* yang anda rancang ke dalam internet, maka anda harus memiliki ruangan terlebih dahulu dalam internet, dan ruangan ini disediakan oleh *server*. Itulah yang disebut *Web Server*

2.5.3 *Web Browser*

Dikutip dari http://atikindah.tripod.com/web_browser.html/13 Juni 2010. *Web browser* adalah suatu perangkat lunak yang digunakan untuk menampilkan halaman-halaman *website* yang berada di internet. Adapun beberapa istilah yang sering muncul pada saat kita menggunakan *web browser* diantaranya adalah *Website, homepage, URL, www, Portal*

2.5.4 PHP

Dikutip dari http://id.wikipedia.org/wiki/Php. PHP adalah singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa berbentuk skrip yang

ditempatkan di server dan dijalankan oleh server. Hasilnya ke *klien* tempat pemakai menggunakan *browser*.

PHP dirancang untuk membentuk web dinamis. Artinya PHP dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya dapat mengakses database dan menampilkannya di halaman web serta ineraktif dengan cepat dan mudah. PHP dapat berinteraksi dengan hampir semua teknologi web yang sudah ada. Developer dapat menulis sebuah program PHP yang mengeksekusi suatu program CGI (*Common Gateway Interface*) di *server web* lain.

Skrip-skrip PHP semula berawal dari *skrip Perl* yang dikemas menjadi tool yang disebut "*Personal Home Page"*. Paket inilah yang menjadi cikal bakal PHP. Pada tahun 1995, Rasmus Lerdroft menciptakan PHP/FI Versi 2. Pada versi ini pemrogram dapat menempelkan kode terstruktur di dalam tag HTML.

Pada awalnya, PHP dirancang untuk diintegrasikan dengan *web server Apache*. Namun sekarang PHP juga dapat bekerja dengan web server seperti PWS (*Personal Web Server*), IIS (*Internet Information Server*), dan Xitami. PHP bersifat bebas dipakai (*open source*), dan software-nya dapat di-*download* melalui situs www.php.net.

2.5.5 HTML (Hypertext transfer protocol)

HTML (Hypertext transfer protocol) merupakan salah satu format yang digunakan untuk mentransfer data antar web server ke web browser, protokol ini mentransfer dokumen-dokumen web yang diatas atau berformat

HTML. Dikatakan markup language karena HTML berfungsi untuk memformat dokumen teks biasa yang disimpan dengan eksekusi .htm atau .htm.

Dikutip dari http://ilmukita.com/pengertian-html/ 9 Juni 2010 /

"*HTML (Hyper Text Markup Language) adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web dan menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah browser Internet. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML (Standard Generalized Markup Language), HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web. HTML saat ini merupakan standar Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh World Wide Web Consortium (W3C)*".

HTML berupa kode-kode tag yang menginstruksikan browser untuk menghasilkan tampilan sesuai dengan yang diinginkan. Sebuah file yang merupakan file HTML dapat dibuka dengan menggunakan browser web seperti Mozilla Firefox atau Microsoft Internet Explorer. HTML juga dapat dikenali oleh aplikasi pembuka *email* ataupun dari PDA dan program lain yang memiliki kemampuan *browser.*

2.5.6 *Cascading Style Sheets* (CSS)

Menurut sumber yang dikutip dari http://ilmukita.com/*pengertian-css* / 9 Juni 2010/.

"Cascading Style Sheets *(CSS) adalah suatu bahasa stylesheet yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam bahasa markup. Penggunaan yang paling umum dari CSS adalah untuk memformat halaman web yang ditulis dengan HTML dan XHTML. Walaupun demikian, bahasanya sendiri dapat dipergunakan untuk semua jenis dokumen XML termasuk SVG dan XUL. Spesifikasi CSS diatur oleh World Wide Web Consortium (W3C)"*.

CSS digunakan antara lain untuk menentukan warna, jenis huruf, tata letak, dan berbagai aspek tampilan dokumen. CSS digunakan terutama untuk memisahkan antara isi dokumen dengan presentasi dokumen. Pemisahan ini dapat meningkatkan akesesbilitas isi, memberikan lebih banyak keleluasaan dan *control* terhadap tampilan, dan mengurangi kompleksitas serta pengulangan pada struktur isi.

2.5.7 Java Script

Javascript merupakan bahasa pemrograman kecil yang berjalan di sisi *client* (*browser*). Sehingga tidak memerlukan *compiler* tertentu. Hanya saja untuk menjalankannya *browser* harus mendukung javascript. Saat ini hampir semua browser yang ada sudah mendukung javascript.

Menurut Sumber yang Dikutip dari http://ilmukita.com/*pengertian-javascript/* 9 Juni 2010/.

" Javascript adalah bahasa pemrograman free lisensi yang khusus untuk halaman web agar halaman web menjadi lebih hidup. Kalau dilihat dari suku katanya, yaitu Java dan Script. Java adalah bahasa pemrograman

yang berorientasi pada obyek, sedangkan script adalah serangkaian instruksi program".

2.5.8 Adobe Dreamwever CS4

Merupakan salah satu software yang Digunakan untuk perancangan program aplikasi berbasis web.software ini dapat membantu dalam mengatur halaman dan file-file sehingga memungkinkan program yang dibuat dapat dikerjakan dengan lebih sempurna.

2.6 Pengertian Koperasi

Dikutip dari http://organisasi.org/pengertiankoperasi/19 Mei 2010. Koperasi adalah merupakan singkatan dari kata ko / co dan operasi / operation. Koperasi adalah suatu kumpulan orang-orang untuk bekerja sama demi kesejahteraan bersama. Berdasarkan undang-undang nomor 12 tahun 1967, koperasi indonesia adalah organisasi ekonomi rakyat yang berwatak sosial dan beranggotakan orang-orang, badan-badan hukum koperasi yang merupakan tata susunan ekonomi sebagai usaha bersama berdasar atas asas kekeluargaan.

Berikut di bawah ini adalah landasan koperasi indonesia yang melandasi aktifitas koprasi di indonesia.

1. Landasan Idiil = Pancasila
2. Landasan Mental = Setia kawan dan kesadaran diri sendiri
3. Landasan Struktural dan gerak = UUD 1945 Pasal 33 Ayat 1

Beberapa pengertian koperasi disampaikan oleh ahli koperasi dari Indonesia Ir. Teko Sumodiwiryo serta ahli koperasi dari Amerika Serikat Prof. Dr. Paul Roy disamping pengertian koperasi yang dikemukakan oleh ILO. Dari

pengertian pengertian yang dikemukakannya dapat disimpoulkan bahwa koperasi adalah :

a. Kumpulan orang – oarang termasuk badan hukum koperasi yang mempunyai kepentingan dan tujuan bersama.
b. Menggabungkan diri secara sukarela menjadi anggota koperasi dan mempunyai hak dan tanggung jawab yang sama sebagai pencerminan adanya dasar demokrasi dalam koperasi.
c. Kerugian dan keuntungan akan ditanggung dan dinikmati bersama menurut perbandingan yang adil.
d. Pengawasan dilakukan oleh anggota
e. Adanya sifat saling tolong menolong
f. Membayar sejumlah uang sebagai simpanan pokok dan simpanan wajib sebagai syarat menjadi anggota dan kewajiban sebagai anggota.

Pengertian koperasi menurut Undang Undang No. 25 Tahun 1992 tentang pekoperasia "*Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonmi rakyat yang berdasarkan atas azas kekeluargaan*"

Koperasi tetap diakui memiliki dua aspek yang satu sama lainnya tidak dapat dipisahkan, yaitu sebagai badan usaha dan gerakan ekonomi rakyat. Pengertian tentang hal itu dirumuskan dengan titik berat sebagai badan usaha, yang merupakan arah pengembangan koperasi. Koperasi sebagai badan usaha

melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi dan mengikuti kaidah kaidah ekonomi yang berlaku

Dalam mengembangkan koperasi sebagai badan usaha, adalah :

a. Kesamaan kepentingan ekonomi anggota sebagai dasar pembentukan koperasi, dengan titik berat anggota sebagai pengguna jasa koperasi disamping sebagai pemilik serta bebas dari ketentuan daerah kerja yang sempit
b. Kebebasan dalam mengembangkan koperasi sekunder berdasarkan kesamaan kepentingan ekonomi, baik antar koperasi sejenis maupun antar jenis dan tingkatan, yang akan lebih mendorong tumbuhnya kerjasama antar koperasi dan jaringan usaha koperasi, serta dorongan untuk melakukan penggabungan dan peleburan beberapa koperasi.
c. Dorongan untuk mengembangkan manajemen profesional dengan menetapkan perlunya pengurus pengangkat pengelola yang diberi kuasa dan wewenang untuk mengelola usaha koperasi.
d. Koperasi dapat bergerak di segala bidang kehidupan ekonomi yang berkaitan langsung dengan kepentingan ekonomi anggotanya. Kegiatan usaha koperasi adalah melayani kepentingan anggota